ATARI magazin

3 Mai/Juni '96 6. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer

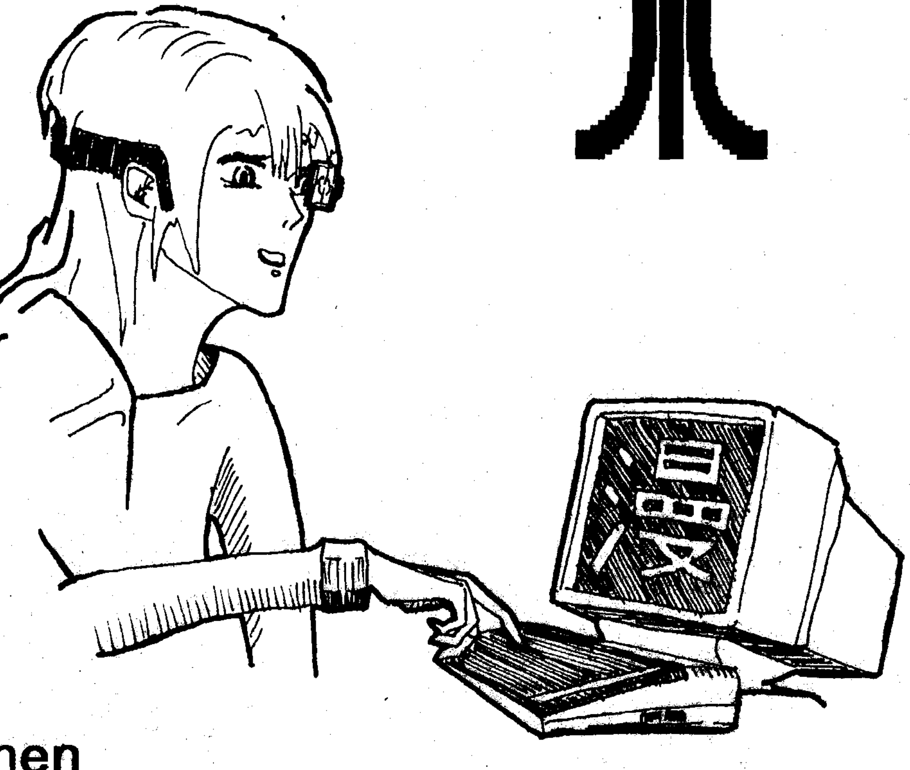




DFÜ Lexikon Teil 2

* NEU * NEU *

Bericht von der CeBit



Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald. Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen. Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebniss.



Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.



Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselnden Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskarriereleiter hinaufzuklettern. Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

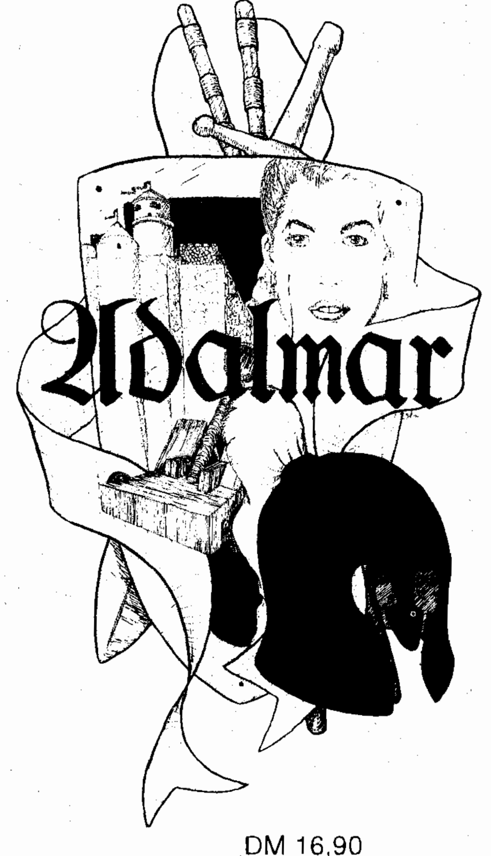
Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.



Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari-Freund,

heute erhalten Sie wieder die neueste Ausgabe Ihres ATARI magazins.

Zunächst möchte ich mich aber einmal bei allen Mitarbeitern bedanken, die durch Ihren fleißigen Einsatz dafür sorgen, daß das ATARI magazin, die Diskline, das PD-MAG und auch das SYZYGY regelmäßig erscheinen können. Mein Dank geht auch an alle Abonnenten, die uns in unserer Arbeit unterstützen.

Damit auch in Zukunft alles reibungslos verläuft, sind wieder alle User aufgefordert, Ihre Abonnements mit den im Umschlag beigelegten Bestellkarten zu verlängern.

Wichtig: Verlängerung 2/96
Termin 14. Mai ´96

Bitte lesen Sie dazu die Seite 43 durch, öffnen den Umschlag und füllen die Karten gleich aus. Der Verlängerungstermin ist der 14. Mai '96, aber am besten erledigen Sie es gleich.

Mit Ihrer Hilfe wird das ATARI magazin sicherlich noch eine Zukunft haben. Anders ist es scheinbar der Firma ATARI ergangen. In der Kommunikationsecke erhalten Sie nähere Informationen über das "Aus für ATARI".

Außerdem haben wir wieder interessante Berichte, neue Games, Tips, Workshops und Serien für Sie zusammengetragen. In vielen Rubriken können auch Sie sicherlich einmal einen Beitrag liefern. Also los, ran an den Computer und schickt uns Eure Werke.

So, jetzt muß ich zum Schluß kommen, da wir zur Zeit gerade eine Betriebsprüfung im Haus haben. Unser Staat sucht Geld, vielleicht findet er welches, wäre ja nicht schlecht, dann könnte er mir davon abgeben.

Ich wünsche Ihnen noch viel Vergnügen mit dieser Ausgabe und verbleibe

mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: Verlängerungstermin 14. Mai nicht vergessen.

INHALT

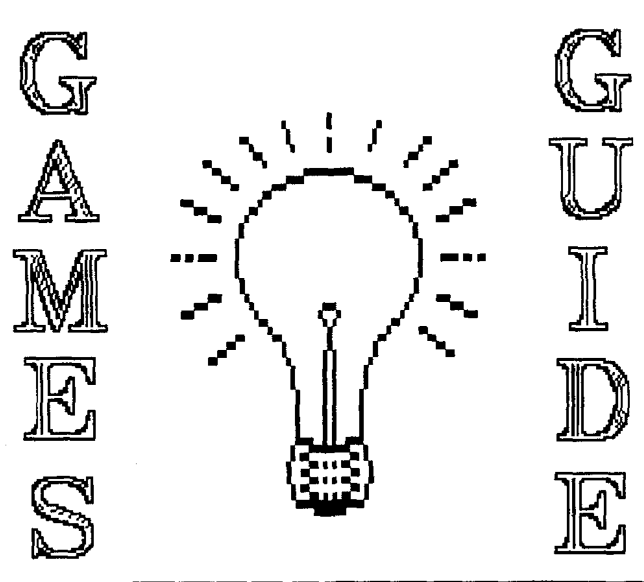
Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 4. Juni

Beachten Sie bitte die Seiten

19 (Das Geburtstagsblatt)

20 (Sparangebote)

42 (Raus-Raus-Aktion)



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Yogi Bear in the greed Monster

$8ae auf eins setzen

Zenji

$ee Lives

Zauberball

$60cb Lives

Zombies

ab $6f60 Hitpoints

Zardon

$6a1 Lives

Zorro

$498 Lives

$494 und $495 Bonus

Einige Kurztips zu

Alternate Reality

- Wer diseased (verseucht) ist, kann sich bei einem Brunnen auf Level 2 entseuchen lassen.

- Flame Demons bringen viele XPs und fördern damit ein schnelles aufsteigen in einen höheren Level.

- Versuchen Vollmitglied in der Kirchengilde zu werden, damit hat man gute Chancen gegen Untote usw.

- Um den Mirrored Shield beim Horse zu bekommen, muß man ein bestimmtes Kleidungsstück besitzen und DIESES AUCH TRAGEN! Es dauert natürlich einige Zeit, bis man alle Sachen im Shoppe gekauft, getragen und dem Pferd gezeigt hat...

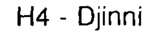


ARCHON

Wie bekannt ist, besteht das Spielfeld bei ARCHON aus neun mal neun Feldern. Es gibt immer schwarze, immer weiße und wechselnde Felder. Um zusätzliche Figuren zu bekommen, muß man folgendes machen:

Beispiel: Wenn Weiß beginnt, muß der weiße Zauberer immer ein weißes Feld erreicht haben, bevor die wechselnden Felder schwarz bzw. weiß werden. Wenn er dieses erreicht hat, kann er mittels der REVIVE Funktion eine Figur wiederbeleben, die er noch nicht verloren hat !

Um die Funktion anwählen zu können, muß aber schon eine Figur verloren sein, am besten opfert man dazu einen Knight oder Goblin. Wenn man im REVIVE Menü ist, geht man mit dem Cursor ganz nach unten auf die Liste, wo sich kein Icon befindet und klickt dort an. Je nachdem auf welchem Feld man sich befindet, erhält man eine andere Figur. A1 ist die obere rechte Ecke. Die Felder sind im einzelnen:



H4 - Djinni

D2 - Golem

G9 - Zauberer

I2 - Ritter

D7 - Golem

H2 - Djinni

D4 - Golem

B1 - Valküre

C3 - Bogenschütze

A2 - nichts

B4 - Valküre

C6 - Bogenschütze

F4 - Einhorn

F7 - Einhorn

G3 - Ritter

G6 - Ritter

F2 - Einhorn

C9 - Zauberer !

B8 - Valküre

A9 - nichts

A7 - nichts

I7 - Ritter

H8 - Djinni

I9 - Ritter

Zu beachten ist, daß IMMER weiße Figuren entstehen, d.h. auch wenn schwarz diesen Trick anwendet, entstehen weiße Figuren, die auch nur der weiße Spieler kontrollieren kann !

Hallo Atari-Fans!

Wieder einmal ist es Zeit für die Games Guide, und wie so oft schon habe ich auch dieses mal wieder einen tiefen Blick in meine Trickkiste geworfen und dabei eine Handvoll brauchbarer Tips zu Tage gefördert!

Spider

Codes

Level 11:Gonzo

Level 21:Scooter

Level 31 Spencer

Drückt doch auch mal gleichzeitig Shift, Control und Esc!

Nun die ersten 10 Codes zu

Stein der Weisen

Frankreich, Feuerstein, Schneeball, Steinadler, Medikament, Bratpfanne, Salamander, Raubritter, Erpressung, Hampelmann.

Fred

Chaos eingeben um Level anzuwählen!

Passwort zu

A Hackers Night

Login: Raindorf Soft

Passwort : GEO

Hawkquest

ABLTXYZZHA eingeben um den Endscreen zu sehen

Unicum

Happy im Titelbild eingeben= unendliche Leben

Nun noch Freezeradressen zu 3 Games:

Chimera

$3FC7,0= Food

$3FFA,A5= Wasser

$42F2,60= Zeit

Ballcracker

$1A16 Leben

$1A24 Zeit

Airwolf

$06FF Leben

So, mehr Tips gibt's in der nächsten Ausgabe!

Sascha Röber

Code für "PUZZLE"

PD-MAG 6/95 Disk B, Seite A

0AFG oder ein falscher Code führen immer zu Level 00.

43QA, 0IJA, BV8F, LK9Y, WE23, 21OU, FG1A, GH81, 0GG0, 3WFA, 54BB, 1XX8, OOOA, JGF1, 1L9X, VVH7, MQ0Z, NL3G.

Viel Spaß beim Spiel wünscht

Gerd Glaß

DAS GEHEIMNIS DER OSTERINSEL

wurde von KE-Soft ganz im Stiel von X-MAG HORROR (oder umgekehrt?) programmiert. Die Richtungssteuerung sowie das Laden/Speichern eines Spielstandes wurde beibehalten und erfolgen über die CTRL-Taste. Nur, welch ein Glück, es gibt hier keine Zeitbegrenzung im Spiel. Es läßt sich bequem an einem Nachmittag spielen, wenn man den Spieltip von Waltraud Müller, ZONG 2/92, zur Hand hat. Dort findet man auch eine übersichtliche Karte. Verraten wird dort nicht alles und man muß schon etwas knobeln. Wer dazu keine Zeit oder Lust hat, hier ist meine Lösung:

CTRL + B, NIMM FEUERZEUG, R, R, CTRL + B, NIMM SEIL, UNTERSUCHE VASE, CTRL + B, NIMM SCHLUESSEL, OEFFNE TUER, N, CTRL + B, NIMM TRUNK, S, H, LEGE SCHLUESSEL, S, CTRL + B, NIMM FLOSS, W, TRINKE TRUNK, CTRL + B, NIMM SEETANG, O, UNTERSUCHE BODEN, CTRL + B, NIMM MESSER, SCHNEIDE WURZELN, LEGE MESSER, CTRL + B, NIMM WURZELN, O, S, LEGE SEIL, KLETTERE BERG, LEGE SEETANG, LEGE WURZELN, R, N, W, H, CTRL + B, NIMM BLAETTER, R, NIMM MESSER, O, SCHNEIDE KRAUT, CTRL + B, NIMM KRAUT, S, KLETTERE BERG, LEGE KRAUT, LEGE BLAETTER, VERBRENNE BLAETTER, VERBRENNE KRAUT, VERBRENNE SEETANG, VERBRENNE WURZELN, CTRL + B, NIMM SPIEGEL, LEGE FEUERZEUG, R, NIMM SEIL, BEFESTIGE SEIL, R, O, SETZE SPIEGEL, CTRL + B, NIMM DIAMANT, W, H, N, W, W, SETZE DIAMANT, SAGE PAZUZU, R, NIMM SCHLUESSEL, R, N, GRABE LOCH --- > ENDE

Tips zum X-FORMER

von Frederik Holst

Bei dem Erfahrungsbericht von STH (Stefan Heim ?) hatte der Tester ein paar Probleme, die relativ leicht zu lösen sind.

Es dreht sich um die Verwendung von Bootdisketten auf dem Emulator. Es ist richtig, daß das Übertragen von Programmen vom XL auf den PC zwar nur fileweise geht, aber es ist ja schließlich kein Problem, eine Bootdiskette in ein File zu wandeln. Sehr gut geht das mit dem Programm DISKCOMM von Bob Puff, dem legendären Entwickler der Blackbox und Bobterm. Dieses Programm wandelt die Bootdisketten in Files, die man dann auf verschiedene Arten auf den PC transferieren kann. DISKCOMM selbst muß man natürlich auch auf den PC bekommen.

Dann ruft man das Programm wieder auf und entpackt die gepackten Files als ganze Disketten. Auf diese Weise habe ich auch STH's Lieblings-DOS, das BIBO-DOS auf den PC bekommen, ebenso Alternate Reality (was leider nur bis zum Vorspann läuft) und einige andere Programme.

Recht geben muß ich ihm leider, was die Mini-DOS Programme angeht, da scheint die Diskettenroutine des XFormers noch etwas buggy zu sein, denn diese Programme bekommt man beim besten Willen nicht zum Laufen. Mal sehen, was Darek Mihocka noch zustande bringt, wenn der Support in meinen Augen auch sehr nachgelassen hat.

Korrektur

Vor zwei Ausgaben hat sich leider ein Fehler im Listing über selbsterweiternde Programme eingeschlichen.

In der Zeile 90, muß es statt POKE 842,15 jetzt POKE 842,12 heißen. Sorry für diesen Satzfehler.

Vielen Dank an dieser Stelle an Dieter Gretzschel aus Berlin, der mich hierauf aufmerksam gemacht hat.

Wir haben jedoch immer noch ein Problem, bei dem ich die anderen User um Mithilfe bitte. Trotz dieser Änderung funktioniert das Programm bei ihm nicht. Ich habe z.Z. keinen XL zur Verfügung und programmiere die Programme daher auf dem PC mit dem ATARI-Crossformer-Emulator.

Auf diesem läuft das Programm nun ohne Probleme. Wenn nun andere User auf einem "echten" ATARI ähnliche Probleme haben, so bitte ich sie, mir doch zu schreiben, damit wir dem Problem auf den Grund gehen können:

qntal@zedat.fu-berlin.de, Frederik Holst@2:2410/412.10 oder Snailmail: Frederik Holst, Taylorstr. 6, 14195 Berlin

Nachtrag zur letzten Quick-Ecke

Es ist doch schön, wenn bei einem Fehler die User nicht gleich meckern, sondern selbst Hand anlegen. So nimmt man die Schelte doch etwas ruhigeren Herzens auf.

Es geht um den Bug in der neuen Runtime-Libray, den Rainer Caspary entdeckt hat. Nachdem ich das Atari-Magazin gelesen hatte, griff ich zum Assembler, um mir die betreffende Stelle im Source anzusehen, schließlich soll bei einer zukünftigen Revision gerade dieser Bug nicht mit einprogrammiert werden.

Kurz und gut, es wurde nicht vergessen, den Puffer für die Input-Routine zu verlegen, statt dessen wurde dieser Puffer wesentlich zu klein angelegt. An der betreffenden Position im Source steht die Direktive:

```
STRBUF .DA 40
```

Der Bibo-Assembler wird dabei veranlaßt, einen Zweibyte-Wert an der Adresse STRBUF zu reservieren. Aaaaber: Die Original-Runtime wurde nicht mit dem Bibo-Assembler entwickelt.

And're Assembler, and're Sitten. Eigentlich hätten hier 40 Byte reserviert werden müssen, das ist aber im Bibo-Assembler eine ganz andere Direktive - nämlich '.BL'.

Sorry vielmals für die Unannehmlichkeiten. Der Fehler ist mittlerweile behoben. Der Patch funktioniert natürlich genauso gut.

Florian Baumann

Knobeleien - Rätzeleien

Ich war ja regelrecht baff als ich aus dem Urlaub wiederkam, und auf meinem Schreibtisch lag ein Brief von Rainer Caspary mit einem Quick-Listing für das letzte Rätzel. Ganze zwei Seiten lang war es und Ihr findet es hier im Anschluß (W. Rätz: Dieses Listing kommt in der nächsten Ausgabe, diesmal drucken wir zuerst einmal ein Basic-Listing von Alexander Blacha ab).

Florian Baumann hatte mir dann per E-Mail den Algorythmus ohne Listing geschickt und ich finde, beides ergänzt sich perfekt, so daß ich gar nicht mehr viele Worte verlieren möchte, außer einem Dankeschön an die beiden für Ihre Mühe. Es freut mich dann schon, wenn ich mal ein wenig Feedback bekomme...

Hier also Florians Lösung:

Vorraussetzung: m1 = Eva => m2 != Eva

sei m1 = Karin

=> m2 != Karin = Eva.

m2 sagt "Morgen ist Freitag". Außerdem sagt sie "Ich sage Mittwochs immer die Wahrheit". Für die Annahme m2="Eva" ist die Aussage "Ich sage Mittwochs immer die

Wahrheit" erfüllt. Würde Eva nun die Wahrheit sagen, wäre heute Donnerstag. Das kann aber nicht sein, da Eva Donnerstags immer lügt. Also wissen wir, daß diese Aussage eine Lüge ist. Also folgt daraus, daß m2="Karin" ist, das ist ein Widerspruch zur Annahme, demnach gilt die Gegenannahme:

sei m1 != Karin = Eva.

=> m2 = !Eva = Karin

Wenn m1 behauptet, sie sei Karin, so lügt sie. Demnach kann es nicht Montag, Mittwoch oder Freitag sein. Die Aussage, daß gestern Sonntag war, ist also auf jeden Fall gelogen.

Wenn m2 sagt, sie sage Mittwochs immer die Wahrheit, so ist dies eine Lüge. Demnach ist auch die Aussage, daß morgen Freitag ist, falsch, da m2 nur Montags, Dienstags, oder Mittwochs lügt, Donnerstags aber die Wahrheit sagt.

Da beide lügen, muß heute Dienstag sein.

Die Annahme ist widerspruchsfrei aufgelöst.

q.e.d.

Den Nichtmathematikern sei als Hilfe angegeben das != soviel heißt wie "ist nicht".

Hier nun das Basic-Listing von Alexander Blacha:

```
  0 ? CHR$ (125)
 10 WAHR=1:FALSCH=0
 20 SO=0:MO=1:DI=2:MI=3:DO=4:FR=5:SA=6
 30 KARIN=0:EVA=1
 40 DIM AUSSAGE (1,6)
 50 AUSSAGE (KARIN,MO)=FALSCH
 51 AUSSAGE (KARIN,DI)=FALSCH
 52 AUSSAGE (KARIN,MI)=FALSCH
 53 AUSSAGE (KARIN,DO)=WAHR
 54 AUSSAGE (KARIN,FR)=WAHR
 55 AUSSAGE (KARIN,SA)=WAHR
 60 AUSSAGE (EVA,MO)=WAHR
 61 AUSSAGE (EVA,DI)=FALSCH
 62 AUSSAGE (EVA,MI)=WAHR
 63 AUSSAGE (EVA,DO)=FALSCH
 64 AUSSAGE (EVA,FR)=WAHR
 65 AUSSAGE (EVA,SA)=FALSCH
 70 FOR PERSON=KARIN TO EVA
 80   FOR TAG=MO TO SA
 90     IF (PERSON=KARIN AND TAG-1)=SO <>
        AUSSAGE (PERSON,TAG) THEN 150
100     IF TAG+1=FR <> AUSSAGE(1-PERSON,TAG)
        OR AUSSAGE (1-PERSON,MI)=WAHR <>
        AUSSAGE (1-PERSON,TAG) THEN 150
110 ? "Der gesuchte Tag ist: "; TAG ;
120 LOST 20 : ?
130 ? "Die 1. Schuelerin ist: "; PERSON ;
140 List 30: ?
150 NEXT TAG
160 NEXT PERSON
```

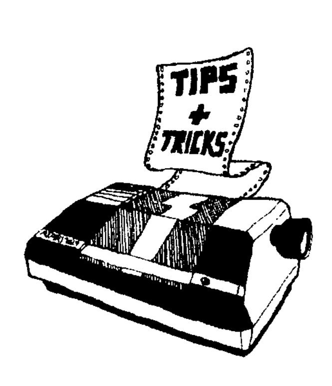
Neue Knobelei

Die Aufgabe, die es diesmal zu lösen gibt, ist weniger ein Rätzel als eine Herausforderung an Eure Ausdauer:

Es gibt Zahlen, deren Teiler zusammenaddiert wieder eben diese Zahl ergeben. Die jeweilige Zahl fällt dabei natürlich heraus. Ein Beispiel ist die Zahl sechs:

Deren Teiler sind 1, 2 und 3. 1+2+3 ergibt auch wieder sechs. Gesucht ist nun ein Programm, das wie so oft die größte dieser Zahlen herausfindet. Damit aber keiner seinen P-166 für fünf Minuten beschäftigt, gelten diesmal nur Originale ATARI-Listings. Die Programmiersprache kann aber frei gewählt werden. Damit nicht geschummelt werden kann, ist auch die Zeit anzugeben, die der ATARI dafür gebraucht hat. Mal schauen, ob es jemand schafft, diese Knobelei in Assembler umzusetzen :) !

Viel Spaß beim Coden !



Lösung zum Zahlenrätsel auf Seite 41

2 R	3 E	12 I	7 T	9 P	3 E	12 I	7 T	4 S	19 C	23 H	3 E		
3 E	1 L	7 T	3 E	2 R	8 N	2 R	10 A	7 T		3 E	12 I	4 S	
13 G	12 I		5 X	3 E		10 A	1 L	10 A	18 D	12 I	8 N		
3 E	7 T	17 W	10 A	4 S		8 N	3 E	2 R		18 D	11 O	22 M	
8 N	3 E	12 I	4 S	4 S	3 E		8 N		11 O	3 E	2 R	3 E	
6 B		4 S		3 E	2 R	4 S	7 T	3 E	2 R		18 D	1 L	
11 O	9 P	3 E	2 R		16 Z	20 U		4 S	7 T	10 A	8 N	18 D	
13 G	3 E	8 N	12 I	3 E						8 N	3 E	20 U	
3 E	12 I	7 T	3 E	2 R				4 S	9 P	10 A	8 N	8 N	
8 N	1 L		22 M	7 T				10 A	10 A	1 L		13 G	
	20 U	15 F	3 E	2 R				15 F	2 R	11 O	23 H		
	8 N		8 N	10 A				2 R	10 A	13 G	3 E		
3 E	13 G	11 O		13 G	10 A	2 R		10 A	18 D		9 P	8 N	
2 R		9 P	10 A		2 R		14 K	8 N	3 E	12 I	9 P	3 E	

1 L	2 R	3 E	4 S	5 X
6 B	7 I	8 N	9 P	10 A
11 O	12 I	13 G	14	15 F
16 Z	17 W	18 D	19 C	20 U
21	22 M	23 H	24	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Wettbewerb

Hallo liebe Leser!

Wieder einmal möchte ich die Kommunikationssecke dazu benutzen Euer Augenmerk auf die Giga-Competition zu richten, bei der es diesmal Preise im Wert von 800,- DM abzustauben gibt! Ich hab' ja schon oft davon berichtet aber ich will trotzdem noch einmal sagen, daß der Sieger dies alles bekommt:

1 * einen Atari 800XL, goldmetallic lackiert mit schönen bunten Bällen verziert (Ein echter Augenschmaus!),

1 Spiel aus meiner Sammlung, 20 Leerdisks und 5 PD'S! Alles in allem ein Siegerpacket von über 100,- DM Wert!

Außerdem stehen insgesamt 10 Originalgames wie T-34, Miece Valdgira 2 usw. 4* 25,- DM Gutscheine von PPP, 4* PD-Mag Jahresabos, 40 PD's, 6 Packen Leerdisks uvm. zur Verfügung, und all dies wird verteilt, wenn ich bis zum 1.6.1996 mindestens 10!! Einsendungen hier bei mir liegen habe!

Und was für Einsendungen sollen das sein? Nun, ganz einfach! Ihr müßt nur irgendein selbstgeschriebenes Programm ans PD-Mag schicken und schon seid Ihr dabei! Zwei sind schon da, aber da ist doch wohl noch mehr 'drin, also schmeißt Euch an die Tasten!

Es dürfen auch mehrere Programme von einer Person eingeschickt werden! Jetzt überlegt aber nicht mehr länger und schickt mir Eure Programme, es lohnt sich!

Die Einsendungen MÜSSEN!!! bis zum 1.6.1996 bei dieser Adresse eingetroffen sein:

PD-Mag

Kennwort Giga-Competition

Bruch 101, 49635 Badbergen, Sascha Röber

Hey Introcoder!

Schon in der letzten Ausgabe des Atari-Magazins hatte ich um ein paar kleine Routinen mit Anleitung gebeten, um selbst ohne all zu viel Aufwand kleine Intros für's PD-Mag schreiben zu können. Leider hat sich bis jetzt nur Markus Dangel bei mir gemeldet und mir ein neues Intro im Rahmen der Giga-Competition zusammen mit den Routinen geschickt (very Special Thanks!). Ich bräuchte aber noch ein paar kleine Intros, Scrollroutinen und wenn's geht ein wenig Starthilfe im Introcoding in Assembler, da ich auf diesem Gebiet noch nicht gut genug bin!

Es wäre toll, wenn sich der eine - oder andere mit einem Intro oder gar einem Demomaker an der Giga-Comption beteiligen würde. Wir können auch über eine direkte Entlohnung reden! Also, ich zähle auf Euch.

Schreibt an: Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen

Tastenproblem

In der letzten Ausgabe hatte Stefan Krause Probleme mit seiner Tastatur. Meine Vermutung ist, daß die Flachbandfolie, die die Tastatur mit dem Rechner verbindet, am Ende etwas gestaucht oder aus der Halterung herausgerutscht ist.

Um dies zu überprüfen mußt Du wohl oder übel den Computer aufschrauben und die Folie aus der Halterung ziehen (Vorsicht). Nun wirf einen Blick auf das Ende der Folie. Wenn die Pole nicht alle glatt sind, sondern etwas "zerknüddelt" aussehen, hast du den Fehler gefunden. Wenn's daran liegt, solltest Du mit einem Lineal vorsichtig die Pole glattstreichen und dann die Folie wieder in die Halterung stecken.

Sascha Röber

PD-Mag Druckroutine

Nun noch etwas zum Problem mt der PD-Mag Druckroutine:

Um's kurz zu machen, das Problem wurde beseitigt! Nachdem ich mit Heiko Bornhorst darüber gesprochen hatte, "debuggte" Heiko das Menü noch einmal und nun ist es wohl endlich wirklich fehlerfrei. Wem noch ein Fehler am Menü auffällt, soll sich bitte bei mir melden!

Sascha Röber

ATARI-Emulator

In Sachen ATARI-Emulator tut sich nicht nur auf dem PC etwas, es gibt auch auf dem AMIGA die Möglichkeit, den XL zu emulieren, vorausgesetzt, man hat UNIX auf dem AMIGA installiert. Folgende Infos konnte ich auftreiben, die sicherlich sehr interessant sind:

Atari 800 Emulator for Unix, Version 0.3.3

The latest version of this emulator can be downloaded from:-

ftp://ftp.demon.co.uk/pub/emulators/atari/Atari800-0.3.3.tar.gz

An Amiga A1200 binary (still slow) can be downloaded from:-

ftp://ftp.demon.co.uk/pub/emulators/atari/Atari800-0.3.3-amiga-bin.lzh

Features

+ 48K/52K Atari 400/800 emulation (optional RAM between 0xc000 and 0xcfff)

+ Atari 800XL emulation.

+ Atari 130XE emulation (but Antic access the same bank the CPU is using)

+ OSS Super Cartridges.

Kommunikationsecke

+ Wide / Normal / Standard Playfields.

+ Joystick controller using numeric keypad.

+ Paddle controller using X Window mouse position.

+ Display List and Vertical Blank Interrupts.

+ All Antic Display modes.

+ GTIA graphics support for *all* Antic modes (GTIA Characters etc.)

+ Player Missile Graphics with collision detection.

+ H: devices replaces C: devices giving local filesystem access.

+ Reads both ATR and XFD disk files.

+ XVIEW and Amiga User Interfaces

+ PILL mode - allows memory between 0x8000 and 0xbfff to be toggled between RAM and ROM.

+ Horizontal and Vertical Fine Scrolling

+ Playfield and Player/Missile Priorities

+ Sound Support on Unix using the Network Audio System

+ Printer support

Changes in 0.3.3

- New System menu in XVIEW version allowing selection of operating system etc.

- Amiga: Iconify working.

- Amiga: System menu contains options for Insert ROM, Remove ROM, Enable PILL, Selection of Operating System and all previous disk options.

- Amiga: Help menu option is now working using Multiview.

Changes in 0.3.2

- Modified BRK instruction to take account of the I flag. The BRK instruction is ignored if the I flag is set.

- Added all unofficial NOP opcodes.

- New cartridge handling. The XVIEW version provides menu items enabling the insertion and removal of cartridges.

Changes in 0.3.1

- Defined PRINT_COMMAND in devices.c for Amiga

- Minor optimisation to PMG handling

- Modified DLI Handling and ScanLine processing

David Firth <david@signus.demon.co.uk>

Da ich leider kein UNIX auf meinem PC installiert habe, würde es mich sehr interessieren, ob und wie dieser Emulator, vor allem im Vergleich zum PC-Crossformer, aussieht. SOUND, Kompatibilität, Spiele usw. usf.

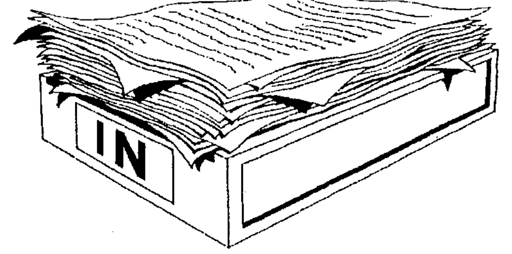
Frederik Holst

Die ATARI XL/XE Homepage

Als ich vor einem halben Jahr mit dem Studium begonnen habe und das erste Mal in Kontakt mit dem Internet kam, habe ich natürlich gleich daran gedacht, eine eigene Homepage für die kleinen 8-bit ATARI im WWW zu veröffentlichen!

Nun, nach den ersten Versuchen, stand auch recht schnell die erste Seite mit vielen Ankündigungen, was hier alles entstehen soll und man konnte sich auch schon Bilder ansehen und eine Demo runterladen!

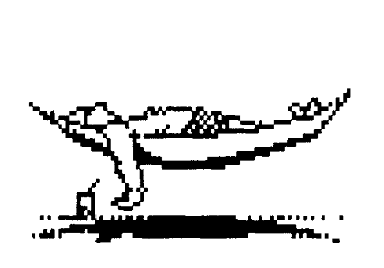
Der Anfang war also gemacht! Als nächstes habe ich verschiedenen Leuten gemailt, daß sie einen Link (Verbindung) von ihrer zu meiner Homepage einbauen und mich bei diversen Suchmaschinen eintragen! Jetzt wartete ich gespannt auf erste Reaktionen! Und siehe da, es kamen Mails von der ganzen Welt! Bis zum heuti-



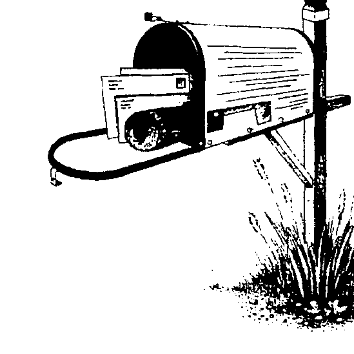
Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!









Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: England

Preisfrage: Bis zu welchem Datum muß die Verlängerung eingeschickt werden?

Einsendeschluß ist der 4. Juni 1996

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM gehen diesmal an:

Alexander Blacha, Rüdiger Pfitzer, Kristian Häring, Andrea Rotzoll, Uwe Pelz, Albert Hackl, Robert Kern, Steffen Schneidenbach, Markus Dangel

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

Gutschein in Höhe von 10,- DM

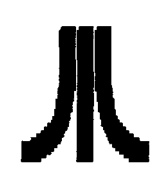
Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Aus für ATARI

gen Zeitpunkt habe ich XL-Mails aus China, USA, Kanada, Peru, Mexico, Neuseeland, Holland, Schweiz, Schweden, etc. bekommen!

Von diesen Reaktionen angespornt wuchs die Seite von Tag zu Tag mehr! Irgendwann kam mir die Idee einen eigenen Teil für den ABBUC zu verwenden. Ich habe das mit Wolfgang Burger abgeklärt und dann entstand die offizielle ABBUC-Homepage, nämlich 'ABBUC Online'!

In den letzten Wochen habe ich dann verstärkt an ABBUC Online gearbeitet! So nach und nach könnt Ihr dann dort alle Texte aus den Magazinen lesen, PD's und Baupläne bestellen, ein Preview des nächsten Magazines lesen, wichtige Adressen finden und am hoffentlich regen ATARI 8-bit Chat teilnehmen! Auf meiner eigentlichen Homepage, von der ABBUC Online ein kleiner Teil ist, kann man inzwischen zu vielen anderen Ressourcen im Internet springen, diverse Infos lesen, es gibt ein Gästebuch, etc.



Als nächstes plane ich eine kurze Vorstellung wichtiger ATARI 8-bit Hardware, Software, Händler, Usergruppen, etc. und eine Geschichte der ATARI 8-bit Computer! Allerdings ist das Ganze gerade ein wenig ins Stocken geraten, weil gerade Semesterferien sind und ich nicht mehr so oft an der Uni bin, aber in 3 Wochen geht es wieder los! Alle, die eine Möglichkeit haben, ins WWW zu kommen, möchte ich dazu einladen, einen Blick auf meine Homepage zu werfen! Natürlich bin ich über jede Kritik dankbar! Hier die Adresse:

http://wwwcip.rus.uni-stuttgart.de/~inf11492/

Bis dann

Stefan Lausberg

Aus für ATARI

Am 15. Februar machte eine Nachricht die Runde durch das Internet, die für viele Computer-Fans das Ende einer Ära bedeutet:

ATARI (genauer gesagt die Tramiels) haben beschlossen sich mit einer anderen Firma Names JTS zu vereinigen und deren Namen zu übernehmen. Alles was von ATARI bleiben wird ist ein eingetragenes Warenzeichen, um eventuell in Zukunft den Jaguar oder Spiele für PCs zu verkaufen.

Aber vielleicht ist der Kampf um ATARI nicht ganz verloren. Nolan Bushnell, der Gründer von ATARI, der mit dem Spiel Pong das Videospielzeitalter einleitete, bemüht sich, Geldgeber zu finden, um ATARI zurückkaufen zu können. Bisher leider ohne Erfolg.

Alles weitere zu den sehr seltsamen Vorgängen ist aus einem Artikel des Handelsblatts vom 17.2. zu erfahren, der im Mausnetz verbreitet wurde:

Atari auf merkwürdigen Wegen

Atari will mit der JTS Corp. fusionieren. Im Silicon Valley fragt man sich, was sich hinter dieser Aktion verbirgt, da alle Parameter des Deals auf den ersten Blick widersprüchlich erscheinen.

HANDELSBLATT, Donnerstag, 15.2.96 ruk PALO ALTO. Der Weg des amerikanischen Herstellers für Videospiele Atari, Sunnyvale. CM., ist alles andere als gradlinig. Am vergangenen Dienstag wurde ein weiterer Richtungswechsel in dem Zickzackkurs des schon seit langem angeschlagenen Unternehmens angekündigt. Nach Angaben der Geschäftsleitung von Atari will das Unternehmen mit der in San Jose angesiedelten JTS Corp. zusammengehen, einem Start-up-Unternehmen, das Festplatten für Computer herstellt.

Falls der Deal reibungslos über die Bühne geht, könnte er im Mai oder Juni abgeschlossen sein. Das vereinte Unternehmen soll dann den Namen JTS Corp. tragen. Atari soll unter Beibehaltung seines Namens als Tochterunternehmen firmieren, das Videospiele für Ataris System Jaguar, aber auch für Personalcomputer herstellt. Die Beteiligten geben an, daß die Aktionäre von Atari 60% des neu entstandenen Unternehmenskapitals kontrollieren werden. Derzeit besitzen Atari Chairman Jack Tramiel und seine Familie 42% aller Atari-Aktien. An dem neuen Unternehmen werden sie dann mit 25% beteiligt sein.

Obwohl die finanziellen Transaktionen des auf 80 Mill. $ geschätzten Deals von Atari ausgehen, wird Jack Tramiel, der Atari 1984 von Warner Communications übernommen hatte, nicht der Chef des neuen Unternehmens sein. Diese Rolle wird vielmehr von der jetzigen JTS-Führung, Chairman Jugi Tandon und dessen President John Mitchell, übernommen. Tandons Initialen verbergen sich auch in dem Firmennamen des Start-up-Unternehmens. Jack Tramiel und sein Sohn Sam werden bis auf weiteres Atari als

Kommunikationsecke

freiwillig integrierte Videoabteilung oder Tochterfirma führen.

Im Silicon Valley rätselt man, was mit diesen Aktionen bezweckt werden soll, da alle Informationen über den Deal - auf den ersten Blick äußerst widersprüchlich sind. So ist der Geldgeber innerhalb des Mergers Atari, obwohl das Unternehmen seit Jahren Verluste macht. Vom Spielesystem Jaguar wurden seit seiner Freigabe vor zwei Jahren nur 150000 Einheiten verkauft, Sony dagegen hat seit September vergangenen Jahres bereits 500000 Einheiten seiner Playstation abgesetzt. Für die ersten neun Monate des Geschäftsjahres 1995 wurde von Atari ein Verlust von 22 Mill.$ bei einem Umsatz von nur 12 Mill.$ gemeldet.

Jack Tramiel war es aber offenbar trotz der anhaltenden Schwäche des Flaggschiffproduktes Atari Jaguar gelungen, genügend Bargeldreserven zu horten, die derzeit etwa 50 Mill.$ betragen sollen. Tramiel selbst erklärte dazu am Dienstag, er habe einen Überschuß an Cash und sah daher eine Notwendigkeit, in andere Bereiche außerhalb des Spielegeschäftes zu investieren.

Im Rahmen des Mergers wird Atari eine Baranleihe von 25 Mill.$ als Überbrückungshilfe für den an Barmitteln knappen Festplattenhersteller gewähren. Sollte der Deal platzen, werden die Barmittel in JTS Aktien gewandelt, die sich dann im Besitz von Atari befinden werden.

Fachleute im Silicon Valley meinen, daß Tramiel durch seine Investition in einen Festplattenhersteller aber vom Regen in die Traufe kommen könnte. Denn nicht nur der Sechs-Milliarden-Dollar-Markt der Videospiele ist gekennzeichnet durch einen beinharten Wettbewerb, auch unter den Herstellern von Festplatten herrscht derzeit ein mörderischer Verdrängungswettkampf, der bereits einige Unternehmen in die Pleite getrieben hat.

Jack Tramiel widersprach Berichten, daß Atari seine verbliebenen Vermögenswerte verkaufen wolle. Erst vor kurzem wurde fast die gesamte Mannschaft des Spieleherstellers entlassen. Derzeit wird das Unternehmen nur noch von einer 30 Mitarbeiter starken Rumpfmannschaft in Sunnyvale und zehn Mitarbeitern in Großbritannien geführt.

Atari war 1972 von Nolan Bushnell gegründet worden, der das Videospiel Pong erfunden hatte. Es ist eines der frühen Pionierunternehmen des Silicon Valley und wurde 1976 für 28 Mill.$ an Warner Communications (heute Time Warner) verkauft, Warner wiederum verkaufte 1984 Atari an den Commodore-Gründer Jack Tramiel, der damit Commodores Erzrivalen übernahm, das von ihm gegründete Unternehmen dagegen abstieß.

Time Warner hält derzeit einen Aktienanteil von 12% an Atari. Sega hat einige Patente in Lizenz übernommen. Nach vorübergehenden Erfolgen als Hersteller von Spielekonsolen und PC ist Atari in den letzten Jahren auf dem sich rasch wandelnden Merkt von Videospielekonsolen wieder tief in die roten Zahlen geraten.

Was sich hinter Tramiels Einsatz für JTS verbirgt, ist derzeit weitgehend unklar. Die Wurzeln des im Februar 1994 von Jugi Tandon gegründeten Unternehmens sind auf den Plattenhersteller Kalok Corp. zurückzuführen, den Tandon 1994 übernahm. Jugi Tandon hatte in den 70er Jahren in Los Angeles ein gleichnamiges Unternehmen gegründet, das in den ersten Jahren Festplatten und später PC herstellte. Tandon Computer wurde zu Beginn der 90er Jahre ein Opfer des scharfen Preiswettbewerbes am PC-Markt.

JTS President Tom Mitchell hat sich als führender Manager in den Plattenunternehmen Seagate Technologies und Conner Peripherals einen Namen gemacht. Ende der 70er Jahre arbeitete Mitchell bei Commodore für Jack Tramiel. Jugi Tandon kennt Tramiel aus der Zeit, als er Festplatten für die Commodore-Rechner lieferte.

Derzeit versuchen die beiden JTS-Manager ein Problem zu lösen, das die Hersteller von Laptops und Notebooks mit ihren Festplatten haben. Die heute üblichen 2.5-Zoll-Laufwerke sind in ihrer Herstellung teurer als die 3,5-Zoll-Laufwerke, die in Desktopgeräten eingesetzt werden. JTS versucht nun ein flaches 3-Zoll-Laufwerk auf den Markt zu bringen, das ebenfalls kostengünstiger hergestellt werden kann. Als ersten Kunden hat das Unternehmen Compaq Computer gewonnen, das im Juni Notebooks mit JTS-Laufwerken ausliefern will.

Kommunikationsecke - INTERNET

Internet Online

von Harald Schönfeld

Diese Rubrik beschäftigt sich heute nur mit einem einzigen Thema: ATARIs Ende. Dazu kommen nicht nur Fans, sondern auch zwei ehemalige Mitarbeiter und sogar der Gründer von ATARI zu Wort.

From: Alexander_Lorenz@n.maus.de

Subject: Re: R.I.P. Atari

Date: Tue, 20 Feb 96 03:28:00 GMT

Stimmt trotzdem (vgl. Silicon Times Report v. 16.2.96). Atari geht offiziell mit JTS zusammen. Die daraus entstehende Firma wird unter "JTS Corp." firmieren und 3"-Festplatten herstellen.

> Liguori said Atari will continue to support its Jaguar video-game system through 1996, despite heavy competition from Sony Corp.'s (SNE) Playstation and Sega Enterprises Ltd.'s Saturn systems.

Und wenn sich in diesem Jahr kein Lizenznehmer für den Jaguar findet, wird er eingestellt. Wirklich schade um die gute Jaguar-Hardware :-(

Tja, wir verabschieden uns hiermit von der Firma Atari, einst Vorreiter im Videospiele- und Computerbereich.

From: Joerg_Riewenherm@ pb2. maus.de (Joerg Riewenherm)

Subject: Und, tschuess...?

Date: Tue, 20 Feb 96 20:39:00 GMT

Stimmt alles. Stand letzte Woche auch dick im Handelsblatt unter dem Titel "Atari auf merkwürdigen Wegen". Die "Fusion"(!!) mit JTS ist geplant - und ATARI (scheinbar sooo pleite) gewährt einen Überbrückungskredit von 25.000.000

Der Tramiel-Clan muß Unmengen an Geld aus der Atari-Corp. gesogen haben. Eine Firma, die NICHTS mehr produziert und gerade noch 40 (!!) Mitarbeiter weltweit hat, besteht aus Aktien im Wert von 'zig Millionen Dollar. Und langsam kommt dort wieder Bewegung hinein.

Es ist schon ein Kunststück, daß ATARI seit zwei Jahren gerade einmal 150.000 Jaguars verkauft hat, während Sony seine (wesentlich teurere) Playstation seit September 1995 - also seit einem Halben Jahr 500.000 mal vertickt hat. Das ist so irre, das kann schon keine Dummheit mehr sein, sonders schlichtes Kalkül.

Ich könnte kotzen... (sorry)

From: Joerg_Riewenherm@pb2. maus.de (Joerg Riewenherm)

Subject: ATARI Aktienkurse!

Date: Wed, 21 Feb 96 21:00:00 GMT

Man mag es kaum glauben - aber seit die Ankündigung der Fusion von ATARI und JTS öffentlich geworden ist, haben die ATARI-Aktien einen gigantischen Satz gemacht:

Kurs am 25.01.1996: DM 2,50 Kurs am 21.02.1996: DM 5,80 (!!!!!)

Also wirklich! Ich verstehe die Welt nicht mehr! Da löst sich ein Unternehmen in Sch....e auf und plötzlich besteht so ein Interesse an den Wertpapieren??!

Na denn, gute Nacht...

From: Uli_Zappe@f.maus.de (Uli Zappe)

Subject: Re: ATARI Aktienkurse!

Date: Sun, 25 Feb 96 00:17:00 GMT

Das ist an der Börse völlig normal. Denn die Frage ist doch nur, in welchem Verhältnis die ATARI-Aktien in JTS-Aktien getauscht werden; die Ankündigung lautet: pro ATARI-Aktie JTS-Aktien im Wert von 4$ (= 6 DM). Jeder, der dieser Ankündigung glaubt, tut also gut daran, ATARI-Aktien unter 6 DM zu kaufen.

Außerdem löst sich das Unternehmen doch nicht in Scheiße auf. Es ist doch mittlerweile klar, daß die Geldmaschine ATARI den Tramiels viele, viele Millionen beschert hat und das Ganze als Finanzspekulation ziemlich ausgeklügelt war.

Daß es die Firma oder gar deren Computer nicht mehr gibt, interessiert unter diesem Gesichtspunkt doch nicht.

Subject: Bushnell want Atari back

Date: 2 Mar 1996 04:18:57 -0500

Organization: America Online, Inc. (1-800-827-6364)

An article from the March 1, 1996 issue of the San Jose Mercury News:

A NEW RUN AT ATARI

BID FAILS, BUT BUSHNELL STILL WANTS VIDEO-GAME MAKER BACK

By MIKE LANGBERG

Mercury News Staff Writer

Nolan Bushnell -- an unstoppable force of entrepreneurial nature who created the world's first successful video game and helped define Silicon Valley in the process -- almost succeeded last week in buying back a piece of Atari, the company he created 24 years ago and now is only a shell of its former operations.

On Thursday, Bushnell said he had lined up a bid for Time Warner Interactive of Milpitas, a direct descendant of Atari's original business of making coin-operated video arcade games.

But media giant Time Warner Inc.

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post

Postfach 1640

75006 Bretten

has apparently decided to instead sell the division to WMS Industries Inc. of Chicago, which makes video arcade games and pinball machines under the Williams, Bally and Midway names.

Bushnell, 52, never stopped pursuing new ideas after soldering together the first "Pong" game in his daughter's bedroom. After leaving Atari in 1978, he went on to launch the Chuck E. Cheese chain of children's entertainment centers, helped start digital map maker Etak Inc. of Menlo Park and backed numerous other ventures ranging from electronic toys to home robots to computer networking.

Now, Bushnell is hard at work on a new venture called E2000, based in San Jose, that he calls "Chuck E. Cheese on steroids -- an entertainment environment more directed at adults than children."

E2000 has leased its first site in Burbank, near Los Angeles, with an opening planned for late summer, and hopes to open a second site in San Jose or Sunnyvale by the end of the year. The E2000 centers will offer networked video games pitting players against each other and an "interactive dining room" with a control pad at each seat so patrons can play quiz games as they eat.

"It's a meal and a night's entertainment for less than the cost of a movie," Bushnell said.

Bushnell, who lives in Woodside, was also eager to revive Atari, a name that has been gradually fading from the video-game landscape for more than a decade.

"I had a whole program of new products" he said, that would have emphasized on-line competition through telephone lines.

Now, Bushnell worries WMS may shut down the Milpitas office and manufacturing plant, which has 300 employees, and consolidate operations in Chicago, as WMS has done with some of its previous acquisitions.

"Starting a company is an awful lot like having a kid," he said. "No matter what happens, you are watching, and it hurts you" when bad things happen.

Spokesmen at Time Warner headquarters in New York and at WMS declined comment, saying neither company has made any official announcement on the subject. However, sources close to Time Warner Interactive say employees were gathered for a meeting Monday at which they were told a sale is imminent.

Bushnell said he didn't know why Time Warner rejected his offer and left the door open for the company to change its mind.

"We would be very, very happy to step up if it were appropriate," he stated.

Atari is the ultimate boom-and-bust Silicon Valley legend.

Bushnell quit his job as an engineer at Ampex in 1971 to try turning computer games -- then a diversion for graduate students and computer programmers -- into a commercial product. He came up with "Pong." The simple game, in which two players control electronic "paddles" to bounce a ball back and forth, stopped working on the second day of its September 1972 introduction at Andy Capp's bar in Sunnyvale. The machine had jammed as eager players jammed quarters into its coin slot.

Atari Corp., Bushnell's infant company, quickly soared into the stratosphere with millions of dollars in sales. The 40th employee hired by Atari was a college dropout named Steve Jobs, who soon persuaded the company to hire his friend Steve Wozniak. The pair spent evenings and weekends tinkering in Jobs' family garage, where they created the Apple I computer and went on to found Apple Computer Inc.

Bushnell sold Atari to Warner Communications, a predecessor of Time Warner, in 1976 for $28 million just as Atari was expanding into home video-game systems and personal computers. Uncomfortable with big-company bureaucracy, Bushnell left Atari two years later. Atari continued to grow, however, reaching 7,000 employees shortly before the video-game business tanked in 1982 as consumers rejected an outpouring of shoddy, overpriced games.

Warner subsequently split Atari in two. Atari Corp., the home video-game and personal computer side of the business, was sold to entrepreneur Jack Tramiel in 1984 and remained at the original company's site in Sunnyvale. The coin-operated arcade games division was retained by Warner and moved to Milpitas.

Atari Corp. continued to flounder under Tramiel, exiting the PC market and recently all but giving up attempts to sell its Jaguar home video-game system. On Feb. 13, Tramiel announced he would invest Atari's remaining cash in JTS Corp., a San Jose manufacturer of computer hard disks, and would operate the merged business under the JTS name.

Bushnell said Thursday he never wanted to go back to the video-game business after leaving Atari the first time but changed his mind two years ago when he turned 50. Re-examining his life, Bushnell said he realized he missed the business and wanted to try it again.

MERCURY CENTER ID: me55328b

Will jemand die E-Mail Adresse von Mr. Bushnell haben? :)

Gruß, Robert

From: paul@laughton.com (Paul Laughton)

Subject: Re: The old days, and why Atari lost

Date: Fri, 23 Feb 1996 09:02:38 GMT

I was the software manager of Atari's Home Computer Applications and System software departments up until

about 6 months before Atari collapsed. There were many, many reasons why Atari failed. The biggest one was that it was poorly run from the very top (Ray baby). Up until about 6 months before the collapse, Atari was making so much money from the 2600 games that they did not need to be well run, effecient or any other damn thing. The money just flowed in huge quantites.

Then when the money from the game business slowed, there was no good business foundation to keep atari going.

I remember the marketing department being very concerned about Texas Instruments and worring about keeping ahead of them. The funny thing was that in subsequent jobs, I learned the TI was very worried about Commodore. And to complete the loop, Commodore was worried about Atari.

Talk about the chasing your tail. The marketing people at most of these early era comouter companies did not have a clue about customers, the market or the technology. The only thing they knew how to do was to look at what the other guy was doing.

I finally quit Atari when Ray baby hired a 22 year old kid from England to be the Vice President of Atari Home Computer Software. This kid had managed a total of six people for less that a year. He was put in charge of over 100 professional engineers and managers some of whom had 25 years experince. After observing the kids clueless behaviors and hearing the inernal news about the impending $120 million loss for the quarter, I (and many others) decided to bail out. Why did Ray baby hire this guy?

Achtung

Verlängerunstermin

14. Mai ´96

From: paul@laughton.com (Paul Laughton)

Subject: Re: The old days, and why Atari lost

Date: Mon, 26 Feb 1996 09:26:40 GMT

landon@netcom.com (Landon Dyer) wrote:

> a few gems:

> o atari manufactured more 2600 ET Phone Home cartridges than there were 2600s in the world to run them.

> o the real problem with ET was that, as a game, it sucked. atari marketing tried to spin ET as the "world's first emotional video game." gimme a break...

> o i saw a $250K run of Robotron ROMs go into the landfill because the SQA department and the s/w engineer in question hadn't tested a particular ROM configuration.

> o project Falcon was gonna save the company. it was supersecret, it was revolutionary, it turned out to be ... essentially a telephone. they were into double-letter board revs [read this as: they really didn't know how to design a telephone] before the project was canned.

> o i found this out after the tramiels took over and were going through the books: there was an office in new york where fifteen or so paychecks were sent every other week, but apparently no one actually showed up to *work* there. hmmm....

> atari had a *lot* of VPs. when we were ramping up the ST project, we got to tramp through a warehouse and pick our office furniture.

A group of four of us took a business trip to NY to meet with guys at that office (15 paychecks, no people). It was Steve what-his-name-from-grass-valley's operation. We spent an entire week at a hotel where Warner was paying the room bills. We went to plays, dinners, hired cars and lots of other stuff - all charged to the room. No expense accounting required. We did meet with Steve one afternoon when he decided to come into the office. He lived a few hours out in the burbs and did not like to come into the office.

Then there was the 'executive' lunch room at Atari. What a setup! World class chef.

How about those bonuses given to the Falcon group! Tens of thousands of dollars per person for not knowing how to make a telephone.

Then was the fiasco that started Activision. Ray promised the 2600 programmers a bonus if (and only if) Atari made a profit that year. Ray then ordered zillions of 2600s produced for the Xmas season, but not in time to sell for Xmas. Atari did not make a profit 'that year' but sold all of those 2600s by the end of January. Sorry guys, no bonus. Three or four of the better 2600 programmers decided to form their own company. And that was the begining of the end of Atari.

Cheers,

Paul

From: jcompton@flood.xnet.com (Jason Compton)

Subject: Re: Atari, JTS Corp. Merger

Date: 24 Feb 1996 09:01:24 GMT

: Actually, it said the Atari stockholders would own JTS, but the merged company would be named JTS... odd....

Well, I remember it being something involving "60% Atari shareholders" but if that were the case, why would JTS' management run the new company? Surely, 60% of the voting stock would be able to keep their own people in place.

Unless they're giving Atari shareholders preferred stock in the new company but saving the voting rights for JTS.

The fact that Atari didn't seem to bother replacing its CEO (the CFO made all of the statements for Atari) may suggest that Atari unfortunately isn't going to be of much importance. Which is really a shame. Hell, I'd take the job. :)

From: jsd617s@cnas.smsu.edu (Dannelley Joel S)

Subject: Re: Is JTS owned by Uncle Jack and Sons

Date: 26 Feb 1996 14:36:31 GMT

Patrick Bass (pbass19@chaos.magibox.net) wrote:

: The Subject says it all... Is Jack Tramiel (and Sammy and Lenny) behind JTS systems?

The way this guy works, it's probabally J(ack) T(ramiel's) S(ons)...

;-> Fortunately it's not...

CeBit 96 - Netze, Netze, Netze

Eigentlich wollte ich der CeBIt dieses Jahr keinen Besuch abstatten, gab es doch zwei Gründe die gegen einen Besuch sprachen:

Die horrenden Eintrittspreise von DM 50-, und die Tatsache, daß dieses Jahr weder neue Rechner, Prozessoren oder Betriebssysteme zu sehen waren.

Aber wenn man das ganze als Geschäftsreise bezahlt bekommt, kann man ja doch wieder mal hingehen und sich durch die ca. 25 Hallen schlängeln.

Hauptthema: Vernetzung

Das Hauptthema dieser Messe war ganz klar: Vernetzung. Kein größerer Stand, wo nicht WWW Browser liefen, Emails verschickt wurden oder Videokonferenzen vorgeführt wurden.

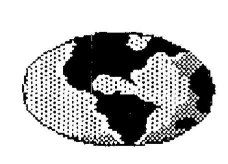
Auf diesem Gebiet herrscht zur Zeit Goldgräberstimmung, obwohl sich der naive Beobachter fragt, ob im Boden nicht nur Eisenerz steckt.

Java-Hype

Besonders schlimm war dieses Jahr der Java-Hype. Java, das ist eine 'neue' Programmiersprache, die vor Jahren von SUN entwickelt, vergessen und jetzt wieder an die Oberfläche gezerrt wurde, weil sie so gut zum Internet-Hype paßt. Java, eine Mischung aus C++, Smalltalk und Basic-Interpreter, soll vor allem dazu dienen Programme über das Netz zu schicken, die dann am heimischen Computer alles mögliche tun können, anstatt nur große Datenmengen zu übertragen.

Bisher ist Java zu solch tollen Dingen fähig wie, Bilder und Diagramme zu zeichnen, drehende 3D-Würfel darzustellen, und vielleicht auch mal eine Laufschrift im Fenster anzuzeigen. Größere Dinge scheitern z.B. daran, daß es kaum echte, zuverlässige Programmierwerkzeuge gibt.

Trotzdem wird Java schon jetzt als die Sprache der Zukunft gehandelt, die später dazu benutzt werden soll, daß der User daheim Programmteile nach Lust und Laune vom Netz holen kann, anstatt die Programme einfach 'am Stück' zu kaufen, wie das heute üblich ist. Daß Java eine Interpreterspache ist, die im Vergleich zu C(++) sehr langsam ist, ist eher ein Vorteil, spornt es doch dazu an, sich noch größere und schnellere Computer zu kaufen. Der Vorteil des Interpretierens ist allerdings, daß grundsätzlich das gleiche Programm auf allen Computern jedes Herstellers laufen kann.



Ein Vorteil, der auch ein Nachteil sein kann! Warnungen amerikanischer Behörden (z.B. der Nasa) machten kurz vor der CeBit die Runde, weil es Sicherheitslücken im einzigen WWW-Broswer (Netscape) gibt, der Java schon halbwegs beherrscht: Java-Programme, die ungewollt von einer angewählten WWW Seite zum eigenen Computer übertragen werden, können nicht nur den Bildschirm bemalen, sondern auch mal die Festplatte löschen oder vielleicht sogar die privaten Files zum Computer auf der anderen Seite der Leitung übertragen...

Da gibt es schon bessere und zuverlässigere Möglichkeiten computersystem-unabhängig zu Programmieren: Eine ganze Reihe von Softwareherstellern zeigten auf der CeBit Entwicklungsumgebungen, mit deren Hilfe man unter Windows, X-Windows, OS/2, Macintosh und so weiter den selben Quellcode für ein Programm UND seine Fenster und Dialogboxen in C++ benutzen kann. Man spart sich dadurch bei der Protierung 95% Zeit und hat noch einen Vorteil: Verglichen mit Microsofts primitivem Dialog-Editor erscheinen die Oberflächen (GUI)-Builder dieser Produkte wie aus dem nächsten Jahrhundert.

Silicon Graphics

Der Höhepunkt eines CeBit Rundgangs ist jedes Jahr der selbe: Der Stand von Silicon Graphics - und das jedes Jahr zurecht. Dieses Mal zeigte SGI auf einer nur 40000 DM teuren Maschine so realistische Bilder, die sich in Echtzeit bewegen und animieren ließen, daß man sich fragt, warum 100 SUN-Rechner 9 Monate lang rund um die Uhr für den neuen Kinofilm Toy-Story gerechnet haben!

Flachbildschirme

Und dann gibt es wieder einen Lichtblick: Die Flachbildschirme sind gaaanz langsam im Anrollen: Noch nie wurden so große (17 Zoll) und farbenprächtige Displays gezeigt wie dieses Jahr. Und auch noch nie 'so wenig teuer' wie '96. Es ist sicher nur noch eine Frage der Zeit, bis 20 kg schwere Klötze durch filigrane Scheiben ersetzt werden.

Lafayette oder Berlin kommt uff'n Trichter

Gegen Februarende beginnen sich die Ereignisse in Berlin zu überschlagen. Auf den Filmfestspielen werden goldene und silberne Bären verteilt, die "Stars" reisen ab, z.B. Julia Roberts, die mich immer an einen Breitmaulfrosch erinnert, oder Bruce Willis, der den Charme einer Rasierklinge versprüht. Haushaltslöcher reißen jäh auf; seltsamerweise waren sie vor den Oktoberwahlen noch so gar nicht zu sehen. Eine Frage nebenbei: Wie wählt man eigentlich eine große Koalition ab? Richtig, geht nicht .

Ouverture

Der Höhepunkt dieser Tage ist ohne Zweifel eine Kaufhauseröffnung, ach was, es die Eröffnung des Jahres! Das berühmte Pariser Edelkaufhaus Galeries Lafayette wagt den großen Sprung über Rhein und Elbe und kommt kurz vor der Spree in einer älteren Baugrube zum Stehen. Zwar war das schon in den 20erJahren geplant, doch gut Ding will eben Weile haben. Die Umgebung ist gut gewählt, denn Friedrichstr. Ecke Französische Str. ist das alte Hugenottenviertel in der Stadt (Französischer Dom, Gendarmenmarkt usw.).

Der Konsumtempel ist lediglich ein Teil eines Dreierkomplexes, der unterirdisch unter zwei Straßen mit Ladenpassagen verbunden sein wird. Der märkische Sand verschlingt an dieser Stelle 1,4 Mrd. Mark, so heißt es, das sind umgerechnet 1,3 G Mark.

Vive l'Empereur!

Solche Passagen haben hier eine Tradition, denn schon der Kaiser hat 1873 eben die Kaiserpassagen initiiert, wahrscheinlich mit französischen Reparationsgeldern. Doch die haben rasch Pleite gemacht, ein Schicksal, das FNAC, auch ein frz. Konzern, mit seinem Medienkaufhaus am Ku'Damm 1993 teilt. Die haben ihren Laden so schnell dicht gemacht, daß ich nicht hineinkam, Pech, dumm gelaufen.

Berliner Künste

Neben Mäkeln und Besserwissen gibt es eine dritte Kunst, die der Berliner gut beherrscht: die Schaulust, Kucken, was andere machen, Zusammenlaufen, wenn irdendwas "los ist", ein Unfall etwa oder ein handgreiflicher Streit auf offener Straße, kurz: das Glotzen in allen Varianten. Berühmt sind die berliner Fensterkucker, meistens -innen, die mit einer weichen Decke als Polster stundenlang aus dem Fenster schauen. Oftmals sitzt das Hündchen daneben. Glotzt der Berliner herumstehenderweise womöglich mit offenem Mund, so sagt man, er hält Maulaffen feil.

Nach der zweimal verschobenen Eröffnung strömen wahre Massen in die Innenstadt, 100000 am ersten Tag, einem Donnerstag und 150000 am Sonnabend drauf. Das Gebäude muß zeitweise wg. Überfüllung geschlossen werden.

Gelb, Grün, Rot

Ich will mir also das Eröffnungsspektakel ansehen. Anfahrt durchs Kulturviertel mit Philharmonie und Staatsbibliothek in Scharoungelb, über die Leipziger Str., rechts graut die Treuhand mit verblassender Arbeiterkunst, schon ist die Friedrichstr. erreicht, rechts rein: Sackgasse! Nach links gedreht und nur noch grün gesehen, alles voll von Polizei und BGS. Ich erinnere mich, daß "Kreuzberg" drohend die Faust erhoben hat. Aber die Autonomen sind auch nicht mehr das, was sie einmal waren, das Maulheldentum überwiegt. Oder es liegt daran, daß gar nicht 1.Mai ist, der einzige Terror, der hier wütet, ist der Konsumterror. Angekommen, macht sich erste Enttäuschung breit: es fehlt der Fahrradständer.

Das Kaufhaus hebt sich von den übrigen Gebäuden angenehm ab. Man muß wissen, daß die Architekten heutzutage Natursteinfetischisten sind, entsprechend einheitlich sehen die neuen Objekte aus. Es herrschen Gelb- bis Brauntöne vor, nebst etwas Glas. Die frischen Klötze sind für die eher schmale Straße eine Spur zu groß, einer meint sich sogar an New York erinnert. Ob das die Berliner Traufhöhe hergibt, ist eher zweifelhaft.

Chapeau!

Von alledem hat Jean Nouvels gläsernes Kaufhaus nichts. Der ganze Bau ist unter einer Glasfassade versteckt, die überm Haupteingang etwas eingezogen und an der Straßenecke elegant geschwungen ist, der einzige Neubau mit etwas Rundem.

Tritt man ein, wird man von einem unangenehmen Duft begrüßt, die neuen Ledertaschen riechen noch etwas. Doch dann sieht man schon den Kern der Dinge! Von der Tiefgarage bis zum Dach reicht ein Doppelkegel und lenkt Licht ins Dunkel. Das Haus ist um diesen Glaskreisel herumgebaut. Vom Parterre aus kann man in den Trichter nach unten und oben schauen, wehe, da fällt das Portemonnaie hinein. Manch einer läßt einen Groschen herunterklimpern. Ob die Wirkung eine ähnliche ist, wie eine Münze im Trevibrunnen? Zwischen den Etagen werden rund herum Hologramme gezeigt, schön bunt und schön abstrakt. So promeniert man auf vier Etagen und im Souterrain um die Zentralkegel herum und kuckt, was es so gibt.

Das Interieur

Das Angebot besteht im Wesentlichen aus Klamotten, Accessoires und Fressalien, aufgetürmt auf Verkaufsmöbel einheitlichen Charakters: Klar- und Milchglas, Rosenholz,

Das Geburtstagsblatt

mit goldenen und silbernen Füßen, sehr chic. Kleidungsmäßig kann man allerdings nicht vom Dernier Cri sprechen, sondern nur von gehobenem Niveau. Monsieur le Directeur Fabre überschätzt wohl die Weltläufigkeit des Berliners und der Berlinerin nicht. Das Verkaufspersonal wurde "gezielt" in den neuen Bundesländern angeworben, also keine zierlichen Pariserinnen, die spitzbübisch lächelnd "M'sieur?" sagen.

Getränk...

Die Gourmets und Gourmands kommen eine Etage tiefer auf ihre Kosten. Es gibt fast nur französische Produkte zu kaufen, vermischt mit einigen internationalen Spezialitäten. Die Luxuswaren kosten auch Luxuspreise. Zum Vergleich: 1 Fl. Remy Martin soll hier 58.- Märker einbringen, zehn Mark mehr als im Kaufhaus um die Ecke, eine Akteouhr geht für 169.- über die Theke (z.B. die mit der 5,25" Diskette als Sekundenzeiger). Das ist einiges mehr als woanders. Wein gibt es bis zu 1110.- die Flasche (Romanee Conti 1991, das Etikett verrät, daß 5073 Flaschen abgefüllt wurden). Man kann weniger ausgeben: 1008,50 oder 1008,05 (Petrus 86 und 83), wobei man die feine Preisabstufung beachtet. Gerade beim Weinkauf sollte man nicht auf die Mark sehen, die billigen Sachen zu 200.- bis 500.- DM sind doch nur milder Weinessig, aber alles bis zu 10 Mark herunter ist "mis en bouteille au chateau", klar. Darf es ein Schnäpschen sein? Armagnac (Sempe) prüft man dezennienweise, angefangen mit 1935 (510,65), endend bei 1975 (80,75).

und Getier

Der französische Küchenchef empfiehlt die unvermeidlichen Schnecken, Austern und Seeigel. Ob mit diesen Leckereien hier ein Geschäft zu machen ist, ist mindestens unklar, geht doch der Durchschnittsberliner schon zum Chinesen mit klopfendem Herzen. Und Froschteile habe ich gar nicht gesehen. Wie wär's mit einem Döschen Kaviar? Es gibt verschiedene Marken zum Auswählen. 50 gr. kosten 66,40 (Sewruga) und 154,80 (der gute Beluga), als Anfänger kann man sich 100 gr. Ossetra für 199,40 leisten. Oder Gänsestopfleber, oder Käse oder ...

Der Trubel, das Gedränge schwillt immer mehr an, Satzfetzen dringen ans Ohr ... "10 grüne Heringe!" ... "Det Lafayette in Paris find' ick aber ...", "Mit der Haushaltswarenabteilung im KaDeWe kann das nicht ..." ... "Ach! Da ist ja Pinot Noir, nehm' ich gleich 'ne Flasche mit!". Ein Handy liegt neben einem Teller. Yuppie ohne Handy ist wie, wie ... wie Berlin ohne Lafayette.

Und retour

Benommen trete ich die Heimreise an, passiere den Daimlersee und Sonyland, der Reichstag ist schon wieder verpackt, diesmal von Baugerüsten, jede Woche eine neue Straßenführung durch den Tiergarten, alles ein Graus. Noch acht Kilometer...

Rainer Caspary

Das Geburtstagsblatt

Liebe Atari-Freunde, sicherlich werden sich einige an den historischen Kalender erinnern. Jetzt haben wir etwas neues im Angebot. Auf der rechten Seite finden Sie einen Musterausdruck des Geburtstagsblattes.

Dabei handelt es sich um ein individuelles Geburtstagsgeschenk, das für jede Person einzeln produziert wird.

Gedruckt wird das Geburtstagsblatt auf ein DIN A4-Blatt (Papier hochweiß/hellgrau marmoriert, 90 g/m^2).

Sonderaktion

Bestimmt können Sie mit diesem Geburtstagsblatt Ihren Freunden, Bekannten und auch sich selbst eine kleine Freude machen.

Daher können Sie heute für 6 Personen dieses Geburtstagsblatt für

nur DM 18,-

bei uns bestellen. Dies bedeuted für nur 3,- DM können Sie jemanden eine Freude machen. Diese Gelgenheit sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Tragen Sie auf unserem Bestellschein deutlich die Vor,-, Nachnamen und Geburtstagsdaten ein.

Power per Post - PF 1640
75006 Bretten

Überblick - neue Produkte

Produkt	Best.-Nr.	Preis
PD-MAG Nr. 3/96	Best.-Nr. PDM 396	DM 12,-
SYZYGY 3/96	Best.-Nr. AT 347	DM 9,-
Achtung: Bitte beachten Sie zum PD-MAG + SYZYGY die letzte Seite im AM 1/96 !!!		
Diskline 40	Best.-Nr. AT 348	DM 10,-
Portronic Powerpad	Best.-Nr. AT 344	DM 74,-
Stereoblaster Pro	Best.-Nr. AT 342	DM 69,-
Stereo Amplifier	Best.-Nr. AT 343	DM 27,-
Zumbaja	Best.-Nr. ATM 39	DM 24,90
Kasiarz	Best.-Nr. ATM 40	DM 24,90
Droga Wojownika	Best.-Nr. ATM 41	DM 24,90
Lowca	Best.-Nr. ATM 42	DM 24,90

Beachten Sie auch die Seiten 15,16 und 42

Geburtstagsblatt

für

Elvira Rätz

Am gleichen Tag geboren sind:

1599: Oliver Cromwell, englischer Staatsmann und Heerführer

1874: Guglielmo Marchese Marconi, italienischer Ingenieur und Physiker, Physiknobelpreisträger 1909

1880: Michail Fokin, russischer Tänzer und Choreograph

1904: Arthur Frank Burns (eigentlich: Burnzweig), amerikanischer Diplomat (u. a. in Bonn) und Präsidentenberater

1906: Sally Salminen, finnisch-schwedische Erzählerin

1918: Ella Fitzgerald, amerikanische Jazzsängerin und häufige Partnerin in Duetten mit L. Armstrong

1925: Sammy Drechsel, deutscher Journalist, Regisseur und Kabarettist („Scheibenwischer")

1947: Johann Cruyff, niederländischer Fußballspieler und -trainer

Charakteranalyse

Der Schlüsselsatz von Elvira Rätz lautet: Ich habe!

Stiere lieben den Besitz, ihre Sehnsucht nach Dauer läßt sie alles bedächtig, ruhig und gründlich planen. Sie sind beharrlich, geduldig und ausdauernd.

Sie verfügen über Selbstvertrauen und einen ausgeglichenen Charakter. Der Stier ist ein Sinnbild für Tradition und Kultur, für dauerhafte, materielle Werte und Genuß.

Die in diesem Sternzeichen Geborenen lieben die Gemütlichkeit, mitunter auch die Bequemlichkeit und gutes Essen wie auch geistige Nahrung.

Sie lieben den Frieden und die Ruhe und sind sehr sanft und gutmütig.

Achtung sei jedoch demjenigen geboten, der sie reizt, denn dann können sie kurzzeitig wirklich zu wilden Stieren werden.

geboren am 25.4.1956



im Sternzeichen ein Stier

In diesem Jahr war weltpolitisch einiges los:

Die amerikanische Schauspielerin Grace Kelly heiratet den monegassischen Fürsten Rainier III. am 18. April im Fürstentum Monaco. Die Hochzeit beschäftigt die Boulevard-Blätter der ganzen Welt. Von jetzt an wird sich der Filmstar Gracia Patrizia nennen.

Schweizer Bergsteigern gelingt es am 28. Mai, den Lhotse zum erstenmal zu besteigen. Der 8571 Meter hohe Berg war bislang der höchste unbezwungene Berg der Erde.

Die Liberalisierungen im Ostblock machen sich auch in Ungarn bemerkbar. Am 14. Mai werden ca. 150 bisher inhaftierte Sozialdemokraten freigelassen. Katholische Würdenträger, die ebenfalls zu Gefängnis verurteilt sind, werden rehabilitiert.

Der gefeierte Dirigent Herbert von Karajan hat die künstlerische Leitung der Wiener Staatsoper übernommen.

In Palmdale wird ein neuer Flugzeugtyp vorgestellt. Er fliegt doppelt so schnell wie der Schall.

Im chinesischen Horoskop sind Sie ein Affe!

Affen lieben meist Gesellschaft und Geselligkeit, wobei das Temperament, die Klasse und der Typ der Menschen, mit denen sie sich umgeben, belanglos ist, denn sie kommen mit allen glänzend aus - und sind auch umgekehrt meist bei allen ihren Mitmenschen sehr beliebt.

Elvira hat etwas von der spielerischen, ruhelosen, forschenden und aufgedrehten Art der wirklichen Affen.

Elvira ist eine funkensprühende und bewunderungswürdige, wenn auch manchmal geradezu „unmögliche" Person, die eine ganze Party in Schwung halten kann.

Diese Menschen besitzen erstaunliche Überredungskünste und unverwüstlich gute Laune. Sie lassen sich von keinem Mißgeschick unterkriegen, sondern nehmen sofort das nächste Ziel in Angriff.

Ihr Geist ist überaus wendig, sie haben einen Verstand, der für zwei ausreichte, sind ständig damit beschäftigt, die Position zu wechseln oder zu verändern, weil sie in ihrer Ruhelosigkeit schnell von etwas gelangweilt werden.

Was zu Ihnen paßt:

Länder: USA, Sudan, Ägypten, Portugal, Ungarn

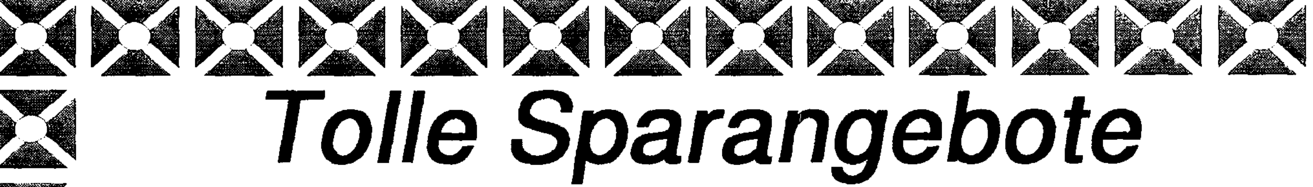
Steine: Bergkristall, Topas, Achat, Marmor, Aquamarin, Beryll, Chrysolit

Bekannte Affen: J. M. Barrie (Autor von „Peter Pan"), Nelson Rockefeller, Ian Fleming

Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag

Wir wünschen ein glückliches, gesundes neues Lebensjahr.



Tolle Sparangebote

ACHTUNG: Sie können Ihren Augen ruhig trauen - die Preise sind keine Druckfehler - nutzen Sie diese Sparangebote

Titel		Nr.	Preis
Soundmachine	Best.-Nr.	AT 1	DM 9,90
Design Master	Best.-Nr.	AT 9	DM 9,90
Masic	Best.-Nr.	AT 12	DM 14,90
Im Namen des Königs		AT 13	DM 9,90
Alptraum	Best.-Nr.	AT 25	DM 9,90
"C":-Simulator	Best.-Nr.	AT 80	DM 9,90
Cavelord	Best.-Nr.	AT 269	DM 12,90
Der leise Tod	Best.-Nr.	AT 26	DM 9,90
Fiji	Best.-Nr.	AT 28	DM 9,90
Invasion	Best.-Nr.	AT 38	DM 9,90
Taipei	Best.-Nr.	AT 50	DM 9,90
Lightrace	Best.-Nr.	AT 51	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr.	AT 53	DM 24,90
Tigris	Best.-Nr.	AT 90	DM 9,90
Shogun Master	Best.-Nr.	AT 107	DM 14,90
Print Shop Operator		AT 131	DM 9,90
Desktop Atari	Best.-Nr.	AT 249	DM 24,90
Die Außerirdischen		AT 148	DM 14,90
Videofilmverwaltung		AT 151	DM 14,90
Enrico 1	Best.-Nr.	AT 225	DM 14,90
Enrico 2	Best.-Nr.	AT 247	DM 14,90
Gigablast	Best.-Nr.	AT 162	DM 14,90
Final Battle	Best.-Nr.	AT 271	DM 9,90
Graf von Bärenstein		AT 167	DM 14,90
WASEO Publisher		AT 168	DM 14,90
Dynatos	Best.-Nr.	AT 179	DM 14,90
Monster Hunt	Best.-Nr.	AT 192	DM 14,90
Laser Robot	Best.-Nr.	AT 199	DM 9,90
WASEO Designer Disk		AT 208	DM 14,90
VidigPaint	Best.-Nr.	AT 214	DM 14,90
Minesweeper	Best.-Nr.	AT 222	DM 9,90
GEM'Y	Best.-Nr.	AT 259	DM 9,90
Mystik Teil 2	Best.-Nr.	AT 218	DM 9,90
Ph. Journey 1	Best.-Nr.	AT 173	DM 9,90
Glaggs it!	Best.-Nr.	AT 104	DM 9,90

Titel		Nr.	Preis
GTIA Magic	Best.-Nr.	AT 220	DM 9,90
Logistik	Best.-Nr.	AT 170	DM 9,90
Ph. Journey 2	Best.-Nr.	AT 203	DM 14,90
PC/XL-Converter		AT 274	DM 19,90
Puzzle	Best.-Nr.	AT 275	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr.	AT 53	DM 24,90
Rubberball	Best.-Nr.	AT 83	DM 9,90
Mister X	Best.-Nr.	AT 287	DM 14,90
Doc Wire Solitair Edition		AT 305	DM 9,90
S.A.M.	Best.-Nr.	AT 23	DM 24,90
S.A.M. Zusatzdisk		AT 52	DM 14,90
S.A.M. Designer		AT 56	DM 9,90
S.A.M. Patcher		AT 57	DM 6,00
Schreckenstein	Best.-Nr.	AT 270	DM 12,90
TAAM	Best.-Nr.	AT 219	DM 16,90
WASEO Triology		AT 277	DM 12,90
Werner Flaschbier		AT 105	DM 9,90
WASEO Grafinoptikum		AT 318	DM 14,90
Adalmar	Best.-Nr.	AT 317	DM 16,90
Mega-Font-Texter 2.06		AT 263	DM 19,90
Pole Position (Modul)		ATM 12	DM 19,80
Kaiser II		AT 140	DM 19,90
WASEO Labouratorium		AT 331	DM 24,00

Jede PD-Diskette nur DM 4,-

10er Pack PD's nur DM 30,-

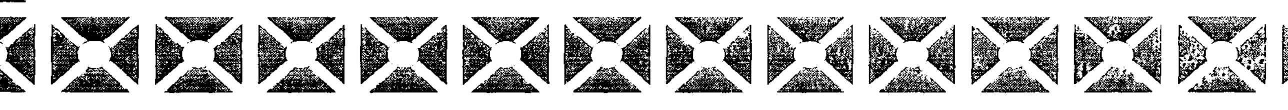
Diskline 1-31

Quick magazin 1-15

jeweils nur DM 6,-

Achtung: Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!! **Power per Post**



Serie: Spiele programmieren

Spieleprogrammieren

Teil 5

Die Spriteprogrammierung setzen wir das nächstemal fort, da ich bis dahin, hoffentlich, die Spritedaten fertig und in einem 'Magazinverträglichen'-Format habe.

Also besprechen wir heute einen anderen Teil unseres Spieles. Und zwar handelt es sich dabei um die Gestaltung des Hintergrundes. Das Listing zu diesem Teil ist eigenständig, also nicht dem bisherigen anhängen. Dies mußte so gestaltet werden, um ein lauffähiges Programm abzudrucken. Die entsprechenden Teile für das Spiel werden später abgedruckt.

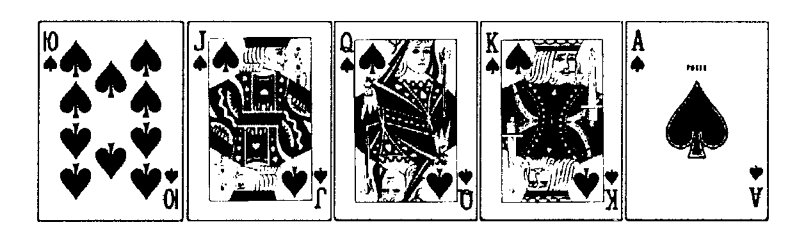
Ich hatte ja schon zu Anfang der Serie erwähnt, daß wir den Hintergrund aus Speicherplatz-Gründen mit Zeichensatzgrafik (ZSG) darstellen wollen. Ich glaube, den Unterschied zwischen ZS- und Pixelgrafik muß ich nicht mehr erklären, das würde wohl auch zu lange dauern. Unsere Hintergrundgrafik ist 40*24 Zeichen groß, da ist mir im ersten Teil ein Fehler unterlaufen, als ich angab es wären 40*25.

Der wohl bekannteste und auf dem XL sehr leicht zu programmierende Effekt ist der des Aufhellens oder Verdunklens. Man setzt alle Helligkeiten auf Null und erhöht dann alle 5 Jiffies (1/50 sek.) die Helligkeit bis zu einem vorgegebenen Wert.

Dieser Effekt ist auf dem XL daher so leicht programmierbar, da die Information eines Farbregisters in Farbe (0-15) und Helligkeit (0-15) getrennt ist, im Gegensatz zum ST usw. Bei ZSG kann man auch noch einen sehr schönen Effekt anwenden, der bei hohen Auflösungen sicherlich effektiver ist, aber auch bei den XL-Auflösungen schön anzuschauen ist.

Man kopiert einfach den Zeichensatz in einen anderen Bereich, löscht dabei aber einige Pixel. Wenn man die Muster, nach denen die Pixel gelöscht werden, gut gewählt werden, kann man verschiedenen Arten des Einblendens verwirklichen.

Im Listing wurde zum Aufblenden die 'Mustermethode' und zum Abblenden



das Verdunklen benutzt, um gleich zwei Beispiele zu geben. Die Muster ab dem Label MUSTERZ, als Kommentar, sind die entsprechenden Muster für Graphics 0.

Ihr könnt ja mal andere Muster selbst kreieren, z.B. immer größere Quadrate oder Kreise usw. Und als letzten Effekt möchte ich Euch die Lamellen kurz vorstellen.

Hierbei wird zuerst die erste Zeile in jedem Zeichen kopiert, dann nach einer Wartezeit (z.B. 5 Jiffies) die Zweite usw. usf. Das war's für diesmal.

Daniel Pralle

Um das Erstellen der Grafik ein wenig zu erleichtern, definieren wir immer einen Block von vier Zeichen die zusammen gehören. Das spart wiederum Speicherplatz, da wir jetzt pro Level nur 20*12 Bytes benötigen, um den Bildschirmaufbau festzuhalten.

Wie der Bildschirm nun aufgebaut wird entnehmt bitte dem Listing, das es hoffentlich genug erklärt. Beim Spiel wird es so ähnlich aussehen. Damit das ganze nun nicht zu langweilig wird, zeigen wir nicht einfach die neue Grafik an, sondern blenden sie ein. Um Grafiken einzublenden gibt es ziemlich viele Möglichkeiten, die mehr oder weniger hübsch anzuschauen sind.

Seite 1

```
            OPT 0
 ;
log-fnt:    EQU char0
phy-fnt:    EQU $8000
screen:     EQU $A000
 ;
 ; Zeropage adressen
 ;
adr1:       EQU $F0
adr2:       EQU $F2
must:       EQU $F4
;
x:          EQU $A0
y:          EQU $A2
 ;
 ; ---      Makros         ---
 ;
move.b:     MAC 2
            LDA ?1
            STA ?2
            END
moveq.b:    MAC 2
            LDA #<?1
            STA ?2
            END
move.w:     MAC 2
            LDA ?1
            STA ?2
            LDA ?1+1
            STA ?2+1
            END
moveq.w:    MAC 2
            LDA #<?1
            STA ?2
            LDA #>?1
            STA ?2+1
            END
adwi:       MAC 3
            CLC
            LDA ?1
            ADC #<?2
            STA ?3
            LDA ?1+1
            ADC #>?2
            STA ?3+1
            END
hiinc:      MAC 1
            BCC e@
            INC ?1+1
e@:         END
```

; Seite 2

```
        ORG $3000
        JMP beg
dl:
        DFB 112,112,112
        DFB 64+4
        DFW screen
        DFB 4,4,4,4,4,4,4
        DFB 4,4,4,4,4,4,4,4
        DFB 4,4,4,4,4,4,4,4
        DFB 65
        DFW dl
```

; Seite 3

```
beg:
        JSR build
        JSR clr-fnt
        .MOVEQ.B 33,559
        .MOVEQ.W dl,560
        .MOVEQ.B >phy-fnt,756
        .MOVEQ.B 0,b-cnt
        STA b-ind
        .MOVEQ.B $FF,b-flg
        LDA #7
        LDX #>vbi
        LDY #<vbi
        JSR $E45C
el:
        LDA 53279
        CMP #6              ; START gedrueckt
        BNE el              ; nein ->
        .MOVEQ.B $02,712
        .MOVEQ.B $14,708
        .MOVEQ.B $18,709
        .MOVEQ.B $1E,710
        .MOVEQ.B 0,b-flg ; aufblenden
el2:
        LDA b-flg           ; bl. fertig?
        BPL el2             ; nein ->
el3:
        LDA 53279
        CMP #6
        BNE el3
        .MOVEQ.B 1,b-flg ; abblenden
el4:    LDA b-flg           ; bl. fertig?
        BPL el4             ; nein ->
        JMP el              ; once again ==>
```

; Seite 4

```
vbi:
        JSR blende
        JMP $E462
;
;
;
b-cnt:
        DFB 0
b-ind:
        DFB 0
;
; 0 - auf
; 1 - ab
; >127 - nichts
;
b-flg:
        DFB 0
blende:
        LDA b-flg           ; blenden ?
        BPL blend-0         ; ja ->
        RTS
blend-0:
        BEQ blend-1         ; aufbl. ->
        JMP blend-6         ; abbl. ==>
blend-1:
        INC b-cnt           ; Verzoegerrung
        LDA b-cnt
        CMP #3              ; kann veraendert werden
        BCS blend-2
        RTS
blend-2:
        .MOVEQ.B 0,b-cnt    ; zaehler initialisieren
        LDY b-ind           ; 9 Muster durchlaufen?
        INY
        CPY #9
        BNE blend-3         ; nein >
        .MOVEQ.B 0,b-ind    ; init
        STA b-cnt
        .MOVEQ.B $FF,b-flg
        RTS
blend-3:
        STY b-ind           ; index speichern
        TYA                 ; 8 Bytes pro Muster
        ASL
        ASL
        ASL
        CLC
        ADC #<muster0
        STA must
        .MOVEQ.B >muster0,must+1
        .MOVEQ.W log-fnt,adr1
        .MOVEQ.W phy-fnt,adr2
        LDX #127            ; 128 zeichen
blend-4:
        LDY #7              ; 8 bytes pro zeichen
blend-5:
        LDA (adr1),Y        ; quelle
        AND (must),Y
        STA (adr2),Y        ; ziel
        DEY
        BPL blend-5
        .ADWI adr1,8,adr1
        .ADWI adr2,8,adr2
        DEX
        BPL blend-4
        RTS
;
; verdunkeln
;
blend-6:
        INC b-cnt           ; verzoegerung
        LDA b-cnt
        CMP #5              ; veraenderbar
        BEQ blend-7
        RTS
blend-7:
        .MOVEQ.B 0,b-cnt ; init
        LDX #5              ; 4 Farben
blend-8:
        DEX
        LDA 708,X
        AND #$0F            ; Farbanteil auf loesche
        BEQ blend-8         ; schon schwarz >
        DEC 708,X           ; nur gerade werte
        DEC 708,X           ; sind relevant, darum auch nur 8 Helligkeiten
        BPL blend-8
        INC b-ind
        LDA b-ind
        CMP #8              ; maximal 8 Helligkeiten
        BNE blend-9
        .MOVEQ.B 0,b-ind
        STA b-cnt
        STA 708             ; alle farben schwarz
        STA 709
        STA 710
        STA 712
        JSR clr-fnt      ; zeichensatz loeschen. Wichtig fuer neustart
        .MOVEQ.B $FF,b-flg
blend-9:
        RTS
```

; Seite 5

```
 ;
 ; loescht den sichtbaren Zeichensatz
 ;
clr-fnt:
          .MOVEQ.W phy-fnt,adr1
          LDY #0
          TYA
          LDX #4
clr-f1:
          STA (adr1),Y
          INY
          BNE clr-f1
          INC adr1+1
          DEX
          BNE clr-f1
          RTS
 ;
 ;
 ;
build:
          .MOVEQ.B 0,x
b-l1:
          .MOVEQ.B 0,y
b-l2:
          .MOVEQ.W 0,adr1
          LDA y
          ASL
          ASL
          ASL
          ASL
          ASL
          ROL adr1+1
          ASL
          ROL adr1+1
          CLC
          ADC x
          STA adr1
          .HIINC adr1
          CLC
          LDA adr1
          ADC x
          STA adr1
          .HIINC adr1
          .ADWI adr1,screen,adr1
;
          LDA y
          ASL
          ASL
          ASL
          ASL
          CLC
          ADC x
          TAX
          LDY #0
          LDA bild,X
          ASL
          ASL
          STA (adr1),Y
          INY
          CLC
          ADC #1
          STA (adr1),Y
          LDY #32
          CLC
          ADC #1
          STA (adr1),Y
          INY
          CLC
          ADC #1
          STA (adr1),Y
          INC y
          LDA y
          CMP #12
          BNE b-l2
          INC x
          LDA x
          CMP #16
          BNE b-l1
          RTS
```

```
 ;
 ;
 ;
bild:
          DFW 0,1,0,0,0,0,0,0
          DFW 0,0,0,0,0,0,1,0
          DFW 0,0,1,0,0,0,0,0
          DFW 0,0,0,0,0,0,0,0
          DFW 0,1,0,0,0,1,0,0
          DFW 0,0,0,0,1,0,0,0
          DFW 0,0,0,0,0,0,0,0
          DFW 1,0,1,0,0,0,0,0
          DFW 0,0,0,0,1,0,0,0
          DFW 0,0,0,0,0,0,0,0
          DFW 0,1,0,0,0,0,0,0
          DFW 0,0,0,1,0,0,1,0
 ;
 ; Die Muster fuer monochrome (GR.0)
 ;
musterz:
 ; DFB 0,0,0,0,0,0,0,0
 ; DFB $88,0,$22,0,$88,0,$22,0
 ; DFB $AA,0,$AA,0,$AA,0,$AA,0
 ; DFB $AA,$44,$AA,$11,$AA,$44,$AA,$11
 ; DFB $AA,$55,$AA,$55,$AA,$55,$AA,$55
 ; DFB $55,$BB,$55,$EE,$55,$BB,$55,$EE
 ; DFB $FF,$AA,$FF,$AA,$FF,$AA,$FF,$AA
 ; DFB $77,$FF,$DD,$FF,$77,$FF,$DD,$FF
 ; DFB $FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF
 ;
 ; Die Muster fuer color (GR.12)
 ;
muster0:
          DFB 0,0,0,0,0,0,0,0
          DFB $C0,0,$0C,0,$C0,0,$0C,0
          DFB $CC,0,$CC,0,$CC,0,$CC,0
          DFB $CC,$30,$CC,$03,$CC,$30,$CC,$03
          DFB $CC,$33,$CC,$33,$CC,$33,$CC,$33
          DFB $33,$CF,$33,$FC,$33,$CF,$33,$FC
          DFB $FF,$CC,$FF,$CC,$FF,$CC,$FF,$CC
          DFB $3F,$FF,$F3,$FF,$3F,$FF,$F3,$FF
          DFB $FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF
 ;
 ;
 ;
 ; Der Zeichensatz
 ;
 ;

 ;
          ORG $3800       ; wegen Zelle 756
char0:
          DFB %00111111
          DFB %00010101
          DFB %00010101
          DFB %00010101
          DFB %00011001
          DFB %00010001
          DFB %00010101
          DFB %00010101
char0a:
          DFB %11111111
          DFB %01010111
          DFB %01010111
          DFB %01010111
          DFB %01110111
          DFB %01000111
          DFB %01010111
          DFB %01010111
char0b:
          DFB %00010101
          DFB %00010101
          DFB %00011101
          DFB %00010001
          DFB %00010101
          DFB %00010101
          DFB %00010101
          DFB %00000000
char0c:
          DFB %01010111
          DFB %01010111
          DFB %01110111
          DFB %01000111
          DFB %01010111
          DFB %01010111
          DFB %01010111
          DFB %01010100
```

```
char1:
          DFB %01010101
          DFB %01010101
          DFB %01101010
          DFB %01101010
          DFB %01101010
          DFB %01101010
          DFB %01101010
          DFB %01101010
char1a:
          DFB %01010101
          DFB %10101001
          DFB %10101001
          DFB %10101001
          DFB %10101001
          DFB %10101001
          DFB %10101001
          DFB %10101001
char1b:
          DFB %01101010
          DFB %01101010
          DFB %01101010
          DFB %01101010
          DFB %01101010
          DFB %01101010
          DFB %01101010
          DFB %01010101
char1c:
          DFB %10101001
          DFB %10101001
          DFB %10101001
          DFB %10101001
          DFB %10101001
          DFB %10101001
          DFB %10101001
          DFB %01010101
```

DFÜ-Lexikon

Teil II

Ein kleiner Fehler hat sich leider in der letzten Ausgabe bei der Berechnung der bps-Werte eingeschlichen. Wenn man die bps-Werte durch 10 teilt, erhält man natürlich nicht den Wert in Kilobyte sondern lediglich in Byte. Sorry hierfür.

Weiter geht's in unserem Alphabet mit den Buchstaben C und D:

C

Chat

C. bedeutet auf Deutsch soviel wie "reden", oder wie wir Norddeutschen sagen würden "schnacken". Gemeint ist die Kommunikation zweier User mittels Computer und -> DFÜ. C. kann sich auf zwei Personen beschränken, es gibt aber auch Multiuser-C., bei denen über 100 Personen teilnehmen können. Eine besondere Form des C. ist der Internet Relay Chat (-> IRC).

Compuserve

C. war einer der ersten (der erste ?) kommerziellen Onlinedienste auf der Welt. Mit einem Angebot, hinter dem sich Anbieter wie die Post mit BTX damals nur verstecken konnte, schaffte es C. zum größten Anbieter auf diesem Sektor zu werden, auch wenn dieser Rang nun von -> AOL übernommen wurde. C. zeichnet sich vor allem dadurch aus, daß viele Hard- und Softwareanbieter ein Forum in C. haben und als Supportmöglichkeit nutzen. Auch C. bietet seinen Usern die Möglichkeit eines Internetzugriffs.

Negative Schlagzeilen machte das Unternehmen, als es in einer Art vorauseilenden Gehorsams und aus Angst vor der bayerischen Staatsanwaltschaft den Zugriff auf -> Internet- -> Newsgroups mit sexuellen Inhalten sperrte. Man schoß aber über das eigentliche Ziel, der Kinderpornographie, hinaus, als man auch homosexuelle Diskussionsforen sperrte. Dies sorgte in Hinblick auf allgemeine ->Zensurmöglichkeiten des Internet in -> DFÜ-Kreisen für Aufregung.

Crashmail

C. ist eine spezielle Versendungsform, die leider nur im FIDO-Netz unterstützt wird. Möchte man von A nach B eine eilige Nachricht schicken, so kann man per C. direkt bei System B anrufen und die Nachricht erreicht sofort den Empfänger. Dies spart bei ungünstigen -> Routingwegen durchaus mehrere Tage ein. Der Nachteil ist natürlich, daß man im Falle eines Fernzonenanrufs durchaus ein vielfaches der normalen Kosten zahlen muß.

Crossposting

C. bedeutet, daß eine Nachricht nicht nur in eine -> Newsgroup oder einen User gesendet wird, sondern Kopien an mehrere Empfänger gehen. Dies ist sinnvoll, wenn bestimmte wichtige Informationen an viele Personen gehen sollen, da die Nachricht physikalisch nur einmal übertragen wird und nur im Nachrichtenkopf die übrigen Empfänger vermerkt sind. Leider gibt es immer wieder Menschen, die sich für sehr wichtig halten und einige -> Bretter regelrecht zumüllen, weshalb es schon Programme gibt, die C. mit zu vielen Empfängern löschen.

Cyberspace

C. ist eigentlich ein Begriff aus der Virtuellen Realität und hat im Prinzip wenig mit der DFÜ zu tun, dennoch wird er immer wieder mit ihr in Zusammenhang gebracht. C. bedeutet im Prinzip einen Raum, der nicht exisitert, dennoch real erscheint. Er paßt also besser auf bestimmte Spiele, die mit 3D-Brillen und Datenhandschuhen gespielt werden, als auf irgendwelche -> Internetanwendungen.

D

Datenautobahn

Ein Begriff, den jeder Werbefachmann gerne verwendet, meistens ohne genau zu wissen, was er bedeutet und woher er kommt. Geprägt wurde die englische Bedeutung "Information Superhighway" von dem amerikanischen Präsidenten Bill Clinton, der z.B. durch seine Liveauftritte im -> Internet dem Netz zu großer Popularität verhalf. Er sah es damals als das zukünftige Informations- und Kommunikationsmedium an und plante dessen Entwicklung zu fördern. Heutzutage von einer D. zu sprechen ist quasi ein Hohn, wenn man sich die z.T. vorsintflutlichen Übertragungsraten beispielsweise im -> WWW ansieht, die aus der gnadenlosen Überlastung des Netzes herrühren.

DATEX

D. ist ein Datendienst der Deutschen Telekom, den es in unterschiedlichen "Ausführungen" gibt. Die bekanntesten sind D.-J und D.-P. D.-J war eine Zeit lang das Synonym für BTX, wobei das "J" in der Werbung für "Jedermann" stand, was suggerieren sollte, daß BTX in Deutschland ähnlich wie -> Minitel in Frankreich zu einer Volkseinrichtung werden sollte. Technisch vollkommen anders gestaltet sich D.-P, wobei das "P" für Paket steht. In den Zeiten, wo die Modems und Akkustikkoppler noch mit 300bps durch die Leitungen flöteten, bot die Post gegen monatliche Gebühr einen Datenpaketdienst an, bei dem man große Entfernungen billiger als mit dem normalen Telefonnetz überwinden konnte. Mit der großen Verbreitung des -> Internet ist dieser Dienst quasi hinfällig geworden, da praktisch jeder Provider unter dem Preisniveau der Telekom liegt und dieser Dienst nur noch für Nutzer mit extrem hohen Datenmengen und -geschwindigkeiten interessant ist.

DFÜ

D. steht für Datenfernübertragung und bezeichnet im Normalfall den Datenaustausch zweier Computer über Modems und der Telefonleitung. Die Anfänge der DFÜ für Otto Normaluser liegen in den frühen 80er Jahren mit dem Erscheinen von -> Akkustikkopplern und dem ersten Auftauchen von -> Mailboxen oder -> BBSs. Die D. ist z.Z. durch den Telekommunikationsboom der wohl expandierendste Markt innerhalb des Computerhandels, was durch neue Übertragungsmöglichkeiten wie -> ISDN noch begünstigt wird.

Domain

Die D. ist Teil einer -> Adresse und bezeichnet den Teil hinter dem "@". In ihr befinden sich die -> Routinginformationen für die weiterleitenden Rechner. Bei "qntal@zedat.fu-berlin.de" ist "zedat.fu-berlin.de" die Domain, genauer gesagt nur "fu-berlin.de", da der erste Parameter hinter dem "@" meist den Rechner oder -> Point angibt, jedoch nicht zwangsläufig. Hieran können die Router also erkennen, daß sich meine Adresse in Deutschland befindet (".de"), der Server den Namen "fu-berlin" trägt und die PM an den Rechner "zedat" weitergeleitet werden soll.

Duplex

D. bezeichnet die Art und Weise, in der Daten über die Telefonleitung übertragen werden. Sie kann Halb-Duplex sein, was bedeutet, daß nur einer zur Zeit senden kann, sie kann aber auch Voll-Duplex sein, dann können beide senden und empfangen. Moderne -> Protokolle wie Hydra, Bimodem oder HS-LINK können vollduplex übertragen, was natürlich erhebliche Kosteneinsparungen bedeutet.

Frederik Holst

Workshop

DIE NOTIZUHR

Nanu, was ist denn das für ein komischer Name? Notizuhr? Aber Sie haben schon richtig gelesen, mit diesem dritten und größten Programm vom WASEO-Labouratorium handelt es sich tatsächlich um eine Digitaluhr, die mal nicht nur zu einer bestimmten Zeit losschrillt, sondern zu mehreren Zeiten mit einem frei wählbaren Signal eine vorher eingegebene Notiz ausgibt.

Das hört sich jetzt etwas kompiziert an, ist aber ganz einfach, wie Sie in diesem Workshop noch selbst sehen werden. Zusätzlich können Sie bei diesem Programm neben der Signal- oder Alarmart noch eine Menge andere Einstellungen vornehmen, z.B. die Farben und Uhrzeichen, und sogar einen eigenen Font können Sie einbinden!

Doch zuerst sei die Frage geklärt, wozu man das überhaupt braucht, denn Sascha Röber nach, der dieses Programm vor nicht so langer Zeit getestet hat, tut es ein normaler Notizzettel im Prinzip auch.

Nun, das stimmt natürlich, aber sagen Sie selbst: Haben Sie schon mal einen Notizzettel gesehen, der zu einer oder mehreren Zeiten mit einem von Ihnen gewählten Alarmsignal Ihre Notiz genau vor die Nase hält? Also ich nicht. Ein normaler Notizzettel hängt normalerweise irgendwo im Raum an der Pinnwand, und während man mit anderen Dingen beschäftigt ist, muß man ständig auf die Uhrzeit UND den Notizzettel achten, und schnell ist es passiert, daß man total in seine Beschäftigung vertieft war und vergaß, auf seine Uhr zu schauen, um dann zum Notizzettel zu gehen und nachzusehen, was man zu der Zeit zu erledigen hatte.

Kommen mehrere Termine dazu, muß man womöglich die Notizen auf dem Notizzettel abstreichen, und wenn man das vergisst, rennt man womöglich noch zur falschen Uhrzeit los. Man kann sich also mit dieser herkömmlichen Methode einfach nicht richtig auf seine Arbeit konzentrieren und sie in Ruhe erledigen, außerdem muß man für den Notizzettel noch umständlich Papier verbrauchen und eine geeignete Stelle zum Anpinnen suchen.

Kommen wir also zum eigentlichen Programm. Nach dem Programmstart hat man das WASEO-typische Auswahlmenü vor sich. Gleich den ersten Menüpunkt angewählt, kann man sich die Uhr ansehen. Es erscheint ein Graphics 2 -Bildschirm mit Textfenster. In der Bildschirmmitte sehen Sie die Uhrzeit, die von einem ständig wachsenden Rahmen eingekreist wird. Pro Sekunde wird ein Stern gesetzt, und ist der Rahmen vollendet, sind 30 Sekunden gegangen. Damit man auch die zweiten 30 Sekunden sehen kann, wird ein neues Zeichen (standardmäßig das Gartenzaunzeichen) genommen. Ist auch das einmal um die Uhrzeitanzeige gewandert, ist eine ganze Minute vergangen. Zusätzlich zu diesen Sekunden ändert sich jede Sekunde die Helligkeit der Uhrzeitanzeige und alle 4 Sekunden wird eine neue Farbe eingestellt, so daß nach einer Minute alle 16 ATARI-Farben durch sind und es wieder von vorn anfängt.

Im unteren Bildschirmteil sehen Sie das Notizfeld. Dort wird der nächste Termin angezeigt. Da wir noch keine Termine und Notizen eingegeben haben, ist hier noch nichts zu sehen. Überhaupt geht die Uhr noch falsch, wir müssen also erstmal die richtige Uhrzeit einstellen.

Zurück im Menü, wählt man jetzt "Einstellungen" an und sofort erscheint ein Untermenü. Starten wir nun den ersten Menüpunkt "Uhrzeit". Es erscheint ein Strich mit zwei Doppelpunkten und die Aufforderung, nun Stunden, Minuten und Sekunden einzugeben. Sie können hier frei Ziffern eingeben, der Cursor rückt automatisch weiter.

Haben Sie sich vertippt, macht nichts, einfach den Rest der Uhrzeit eingeben, der Cursor rückt dann wieder an die erste Stelle, und Sie können somit korrigieren, indem Sie den falschen Teil der Uhrzeit nochmal bis zum richtigen Teil eingeben. Bei der Eingabe eines Buchstabens gibt es jedoch eine Fehlermeldung. Sie können hier natürlich auch eine unsinnige Uhrzeit eingeben, z.B. "34:56:67", aber dann können Sie auf den Alarm warten, bis Ostern und Weihnachten auf einen Tag fallen, mit der Woche dazwischen!

Also die Uhrzeit wäre nun eingestellt, wie kommen wir zu den Notizen? Wählen Sie dafür im Auswahlmenü einfach den Menüpunkt mit dem Wort "Notizen" an. In der linken Spalte können Sie genau nach der Methode wie eben beschrieben die Uhrzeit eingeben, und wenn Sie das getan haben, kommen Sie mit Return weiter ins Notizfeld.

Hier können Sie nun ein den Text eingeben, der beim Erreichen des Termins gezeigt werden soll, z.B. "Tante Frieda abholen" oder "Onkel Ottokars Hund füttern" oder "ATARI-magazin lesen" oder was Ihnen sonst noch so einfällt. Auch hier schließen Sie die Eingabe mit Return ab und kommen zur nächsten Uhrzeit. Auf diese Weise lassen sich bis zu 20 Termine festlegen. Die Reihenfolge der Uhrzeiten ist übrigens egal. Sie können also "12:00:00" Uhr ruhig vor "11:00:00" Uhr eingeben, das Programm merkt das und sortiert die Notizen beim Verlassen automatisch in der richtigen Reihenfolge. Sie können es ja gern gleich mal ausprobieren!

Was aber, wenn Sie einen Termin, den Sie schon geschrieben haben, löschen wollen? Nun, das ist nicht weiter schwer: Sie verlassen die Notizeingabe. Dazu drücken Sie einfach so lange Return, bis Sie die letzte Zeile überschritten haben, oder gehen den einfacheren Weg und drücken ESC.

Anschließend wählen Sie im Hauptmenü nochmal denselben Menüpunkt an. Danach erscheint wieder der Notizeingabebildschirm und der Cursor ist wieder in der obersten Zeile. Gehen Sie nun mit Return weiter, bis Sie das Notizfeld erreicht haben, das Sie löschen wollen, und geben Sie nun die ganze Reihe durch nur Minuszeichen ein.

Wenn Sie jetzt wieder zum Auswahlmenü zurückgehen und von da aus wieder zum Notizbildschirm, werden Sie sehen, daß sowohl Notiz als auch Uhrzeit komplett verschwunden sind. Noch ein Hinweis: Doppelt vorkommende Uhrzeiten sind nicht möglich, da nicht zwei verschiedene Notizen auf einmal gezeigt werden können. Geben Sie eine schonmal vorhandene Uhrzeit ein, kommt eine Fehlermeldung.

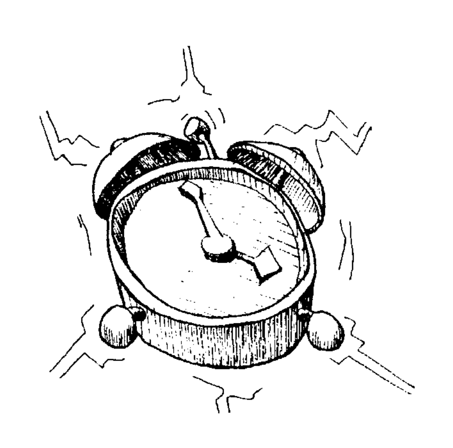
Wie jeder schlaue Anwender sollten Sie ihre Notizen nun auf Diskette sichern. Auch dazu gibt es einen Menüpunkt, nämlich den zweiten. Nach dem Anwählen haben Sie hier 5 Funktionen vor sich, nämlich das Laden und Speichern der Notizen, das Fontladen, Speichern der Einstellungen und Aufruf des Disketteninhaltsverzeichnisses. Wählen Sie also die 2. Funktion an, und jetzt brauchen Sie nur noch einen Dateinamen anzugeben, und schon wird die Notiz auf der eingelegten Diskette gespeichert (falls es die WASEO-Diskette ist, macht nichts, darauf ist noch genügend Platz). Haben Sie eine Fontdiskette? Dann können Sie auch gleich nochmal den Menüpunkt anwählen und mit der 3. Funktion Ihren Lieblingsfont laden!

Nun ist schon so gut wie alle Arbeit getan. Es bleibt noch übrig, die Alarmart festzulegen. Diese Funktion befindet sich beim Menüpunkt "Einstellungen" und ist die zweite von oben. Haben Sie sie angewählt, erscheinen drei Unterpunkte, nämlich Summer (der normale ATARI-Summer, der ertönt, wenn man Control und 2 gleichzeitig drückt. Dies ist auch die Standardeinstellung), tiefer Ton (klarer gleichmäßiger Ton) und Melodie. Das letztere ist besonders interessant, denn haben Sie es angewählt, können Sie unter 3 verschiedenen Melodien auswählen. Diese laufen beim Erreichen des Termins im Interrupt ab.

Probieren Sie sie einfach mal aus, indem Sie die Uhrzeit kurz vor dem Erreichen eines Termins einstellen. Dann können Sie die nehmen, die Ihnen am meisten zusagt, oder Sie nehmen einfach nur den tiefen Ton, oder wenn Sie es schriller haben wollen, den Summer, je nach Geschmack.

Das war schon alles! Sie können nun den Uhrbildschirm starten, sehen dann im Textfenster den nächsten Termin und können jetzt in Ruhe etwas anderes erledigen, das Programm wird Sie zum eingestellten Termin pünktlich alarmieren.

Darüber hinaus können Sie aber noch weitere Einstellungen vornehmen. Wenn Sie den Menüpunkt nochmals anwählen, erscheinen wieder die vier Funktionen. Mit der vorletzten können Sie die Farben des Uhrbildschirms einstellen. Zuerst erscheint die Farbregisterzahl und darunter der Wert, der sich gerade darin befindet. Sie können diesen beliebig ändern (Werte kleiner als 0 oder größer als 255 werden allerdings ignoriert) oder gleich durch Drücken von Return bestätigen.



Im Menü ändert sich durch diese Einstellungs nichts, aber wenn Sie danach zum Uhrbildschirm umschalten, können Sie ihn in Ihren gewählten Farben sehen. Und mit der letzten Funktion können Sie die beiden Uhrzeichen, also das für die ersten und die zweiten 30 Sekunden, bestimmen und deren ASCII-Werte eingeben, wobei auch hier nicht zulässige Werte ignoriert werden.

Damit Sie nicht wieder alles beim Neustart des Programmes neu einstellen müssen, können Sie diese Einstellungen auch abspeichern, und zwar beim Menüpunkt "Diskette" mit der Funktion "Einstellungen speichern", wie es schon vorhin beim Speichern der Notizen erwähnt wurde. Danach werden alle Werte nun jedesmal automatisch geladen, sobald sie das Programm starten.

NOTIZUHR

Im Auswahlmenü gibt es nun noch die Menüpunkte, die es auch in jedem anderen WASEO-Programm gibt, nämlich für das Einstellen der Laufwerknummer und für das Verlassen des Programmes, wobei man wieder die Möglichkeit hat, zu den anderen Programmen oder dem eingebauten Selbsttest im XL/XE zu kommen.

Eins muß man noch beachten: Wenn Sie sich im Auswahlmenübildschirm befinden, ist der Alarm ausgeschaltet. Das ist eine Vorsichtsmaßnahme, weil Sie ja auch gerade dann die Diskettenfunktionen angewählt haben könnten, wenn der Termin überschritten wird, und dann arbeiten diese nicht mehr ordnungsgemäß. Wenn Sie also den Alarm hören wollen, muß immer der Uhrbildschirm eingeschaltet sein.

Außerdem wird jeder Uhrzeit, zu dem ein Alarm ausgelöst wurde, automatisch gelöscht, so daß immer nur der jeweils oberste in der Liste der Notizen als nächstes an der Reihe ist. Wurde jedoch kein Alarm ausgelöst, weil Sie sich zu der Zeit gerade im Menübildschirm befanden, bleibt er weiterhin bestehen.

Wie Sie sehen, ist das Programm zwar sehr umfangreich und stellt viele Funktionen zur Verfügung, aber ist eigentlich trotzdem ziemlich einfach zu bedienen, so daß es beim Arbeiten damit keine Schwierigkeiten geben sollte. Falls Ihnen doch etwas nicht klar ist, oder Sie noch einen Fehler entdeckt haben, können Sie mich gern verständigen, denn auch ein Programmierer braucht mal Hilfe!

Damit ist nun alles von der Notizuhr erklärt und ich kann den WASEO-Labouratorium-Workshop schließen. Ich wünsche allen noch viel Spaß und Erfolg beim Arbeiten mit den WASEO-Programmen und weiterhin viel Vergnügen mit der Beschäftigung mit dem XL/XE!

Good Byte Thorsten Helbing

PPP-Angebot

Name	Art.-Nr.	Preis
Adalmar	**AT 317**	**29,00**
Alptraum	AT 25	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Bibomon 25 K	**AT 244**	**99,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Centr. Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10,00
Disk-Line Nr. 30	AT 311	10,00
Disk-Line Nr. 31	AT 315	10,00
Disk-Line Nr. 32	AT 324	10,00
Disk-Line Nr. 33	**AT 327**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	**AT 305**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Fiji	**AT 28**	**19,80**
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	AT 220	29,00
Hunter	**AT 319**	**15,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Mouse	**AT 278**	**59,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Megaram 256 KB	**AT 250**	**129,-**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	PDM 394	12,00
PD-MAG Nr. 4/94	PDM 494	12,00
PD-MAG Nr. 5/94	PDM 594	12,00
PD-MAG Nr. 6/94	PDM 694	12,00
PD-MAG Nr. 1/95	PDM 195	12,00
PD-MAG Nr. 2/95	**PDM 295**	**12,00**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick Magazin 11	AT 180	9,00
Quick Magazin 12	AT 193	9,00
Quick Magazin 13	AT 232	9,00
Quick Magazin 14	AT 280	9,00
Quick Magazin 15	AT 316	9,00
Rom-Disk XL	AT 236	119,-
Rom-Disk XL/8 Epr.	AT 238	169,-
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Speedy 1050	AT 110	99,00
Speedy XF551	**AT 284**	**149,-**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	AT 302	9,00
SYZYGY 4/94	AT 307	9,00
SYZYGY 5/94	AT 310	9,00
SYZYGY 6/94	AT 314	9,00
SYZYGY 1/95	AT 323	9,00
SYZYGY 2/95	**AT 326**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	AT 277	24,00
Grafinoptikum	AT 318	24,00
Labouratorium	**AT 331**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt
Anzeigenschluß 4. Juni

Zu verkaufen:

Software Diskette:

GTIA MAGIC 16,- DM, Vidig Paint 14,- DM, SYZYGY 1-6/94 Je 6,- DM, User Mag 2/92 6,- DM, User Mag 3/92 6,- DM, User Mag 4/92 6,- DM, User Mag 5/92 6,- DM, ABBUC Mag 32-40 Je 6,- DM, Diskline 1-38 je 5,- DM, Quick-Mag 1-15 je 5,- DM, Masic 15,- DM, Miece Valdgira 15,- DM, Ninja Commando 15,- DM, World Cup man. 15,- DM, Warship 20,- DM, Hunter 7,- DM, Werner Flaschb. 10,- DM, Mission Zircon 10,- DM, Atomics 10,- DM, Graf von Bren. 10,- DM, Mystik 2 10,- DM, Picture Finder 10,- DM, Bibo-Dos 10,- DM, Lightrace 10,- DM, Enrico II 10,- DM, Taipai 10,- DM, Puzzle 10,- DM, Gemy 10,- DM, Taam 15,- DM, Cultivation+ Cromatics 15,- DM, Waseo-Publisher Bilderdisks 1-8 Je 5,- DM, Dracula 15,- DM, Spieledisks 1-3 je 7,- DM, Die Ausserird. 12,- DM, WASEO Publisher 12,- DM, Sidewinder 12,- DM, Doc wires Soli. 8,- DM, Numtris 8,- DM, Tarkus and... 7,- DM, Namen des Knigs 10,- DM.

Versandkosten bei Nachnahme 12,- DM, bei Vorrauskasse 5,- DM! Bei schriftlicher Bestellung bitte 2 Ersatztitel angeben da alles nur 1mal vorhanden ist!

Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel. 0161/1507608

ACHTUNG

Anzeigenschluß für kostenlose Kleinanzeigen

4. Juni 1996

Suche von "Synapse Software":Sysntrend, Synstat, Syngraph und Synstock mit Beschreibungen sowie andere Anwenderprogramme. Uwe Pelz, Ringstr. 30, 09337 Hohenstein-Ernstthal.

Tauschpartner für PDs gesucht. Bin auch am Austausch diverser Karten, Lösungen und Adventuretips interessiert. Tel: 07171/89099.

Suche für Atari XL passende Maus mit Treibersoftware und Anleitung. Ob KE-Maus oder Qtec-Maus ist gleich, nur in Ordnung muß sie sein. Bitte um Anruf oder schreibt mir! Tel. 030/2914802, Dieter Gretzschel, Sonntagstr. 4, 10245 Berlin.

Verkaufe: Silent Service 10,- DM, Atari-Schreiber mit Anleitung 7,-DM, AtmasII 12,- DM, Enrico 1 10,- DM, FiPlus 1.0 10,- DM. Alle Programme auf Disk, Preise plus 3,- DM für Porto + Verpackung. Michael Fischer, Oberer Handweiser 10, 59872 Meschede.

Biete Kassette: Mr. Robot 10,- DM inkl. Porto. Kern, Robert, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen, Tel. 07376/708.

Bitte beachten Sie

die Seiten

19, 20, 28 und 42

Wichtig:

Verlängerungstermin

14. Mai 1996

Suche Scanner mit Programm-Diskette für Atari 800XL. Angebote an Bernd Großmann, Weitblick 23, 08066 Zwickau.

Suche: Datenbankprogramm Austro.Base möglichst mit Anleitung. Weiterhin suche ich Atari-User aus Berlin und Umland zum Erfahrungsaustausch. Angebote an Dirk Jobsky, Wörlitzer Str. 41, 12689 Berlin, Tel. 030/9337531.

Suche Zusatzdisketten für New Room, Atari 1450 XLD, Spielmodule aller Art. Bin außerdem immer auf der Suche nach älteren CK- und Happy Computer Heften. Helmut Weidner, Haupstr. 45, 08485 Lengenfeld.



Neue Public Domain

Sparangebot Seite 20

Hallo Atarifans!

Es ist mal wieder Zeit für die PD-Ecke und in dieser Ausgabe habe ich ein paar echte Knüller für Euch parat! Insgesamt 7 Neuvorstellungen habe ich herausgesucht und werde sie mal kurz vorstellen!

New little Demos 1

Eine neue Demoserie startet mit dieser Diskette, auf der sich insgesamt 7 kleinere Demos befinden, die bisher noch nirgendwo veröffentlicht wurden, also WIRKLICH neu sind! Die besonderen Highlights dieser Disk sind wohl die Liebich-Sounddemos, die insgesamt 10 Musikstücke von Thomas Liebich, dem bekannten Musikus aus Polen enthält und die Delirium Tremens Demo, die ein paar brandneue Effekte wie etwa eine Lupe, die über den Bildschirm wandert und Teile der gezeigten Grafik vergrößert oder hervorragende Balkengrafiken bietet. Alles in allem ist diese Disk für Sound- und Grafikfreunde wirklich empfehlenswert!

Best. Nr. PD 318 7,- DM

Orson+Editor

Wer kennt nicht das Denkspiel Sokoban, bei dem man Kisten an bestimmte Stellen schieben muß und sich dabei nicht den Ausgang aus einem Level verbauen darf! Orson ist ebenfalls ein typischer Vertreter dieser Spielegattung und ich muß ehrlich zugeben, daß Orson auf die Dauer doch schon gehörig den Schweiß aus den Poren treibt, denn hier hat das Gehirn eine echte Herausforderung!

Ziel des Spiels ist es also, alle Kisten an ihren Platz zu rücken und dann zum Ausgang zu gelangen, schön und gut, wenn da nicht das Zeitlimit wäre, das erbarmungslos abläuft und wenn die Kisten nicht so vertrackt stehen würden und und und.... Und wem das alles zu schwer wird, der kann sich mit dem leicht zu bedienenden Editor neue Levels basteln! Fazit: Trotz mäßiger Grafik macht dieses Spiel viel Spaß und man sollte es sich zulegen!

Best. Nr. PD 319 7,- DM

Showdown

Das nächste Spiel führt uns in den wilden Westen, wo man als Cowboy wilde Pistolenduelle zu bestehen hat. Dabei hat man die Wahl ob man gegen einen der zahlreichen Computergegner oder gegen einen Mitspieler zu Felde ziehen möchte. Das Spiel bietet neben einem sehr guten Sound auch eine Grafik, wie man sie sonst nur von Voll-Preis-Spielen her kennt. Ganz nebenbei macht die wilde Knallerei auch 'ne Menge Spaß!

Best. Nr. PD 320 7,- DM

Technoid

Nun geht es weiter mit einer Arkanoid-Variante aus Polen, die es in sich hat. Gut, die Spielidee ist inzwischen schon etwas angestaubt, doch das ganze wurde sehr gut umgesetzt und in Sachen Grafik werden hier sogar neue Maßtäbe für PD-Games gesetzt, denn es fehlt hier wirklich nicht mehr all zu viel, um das große Vorbild Arkanoid zu erreichen. Auch Technoid bietet viel Spielspaß und durch unterschiedliche Bonussteine die vom Extraleben bis zur Impulskanone reichen gibt's auch 'ne ganze Menge Abwechslung!

Best. Nr. PD 321 7,- DM



Land der Pharaonen

Nach dem wilden Westen und einer zünftigen Partie Technoid geht's nun an den Nil, um in einem Strategiespiel a` la Kaiser zum Pharao aufzusteigen!

Wie schon gesagt, Land der Pharaonen ähnelt sehr dem bekannten Kaiser und es macht auch fast so viel Spaß! Da der Pharao keinen Sohn hat, sucht er nun unter seinen Provinzfürsten einen würdigen Nachfolger. 1-2 Spieler können nun versuchen sich durch geschicktes regieren ihrer Gebiete beim Pharao beliebt zu machen. Dabei kann man Land, Korn, Sklaven, Marmor, Gewürze usw. Kaufen und verkaufen, Tempel und Pyramiden bauen und natürlich auch Steuern erheben. Doch sollte man sein Volk nicht zu stark ausbeuten, denn sonst steht man schnell ohne Bürger da! Wer eine Art Handelsspiel bevorzugt kommt hier bestimmt auf seine Kosten!



Best. Nr. PD 322 7,- DM

The first explosion Demo

Nach all den Spielen ist es mal wieder Zeit für eine zünftige Demo!

ATARI magazin - PD-Ecke von Sascha Röber

Wie so oft kommt auch diese Demo hier aus Polen, und die Jungs wissen, wie man den kleinen Atari programmieren muß.

So bietet diese Demo neben den üblichen Scrolltexten und teilweise sehr schönen Logos auf Plasmas, Bobs und Pixeleffekte, die deutlich zeigen, was denn so alles im Atari drin steckt!

Die guten Sounds runden dabei die Sache gut ab! Mein Fazit: Durchaus gelungen!
Best. Nr. PD 323 7,- DM

My Jong + Earth 2500

Zum Abschluß gibt es noch einmal 2 Games die man auch einzeln hätte vorstellen können, aber ich hab' sie trotzdem beide auf die Disk gepackt. My Jong ist wie der Name schon vermuten läßt eine Variante des bekannten chinesischen Brettspiels Ma Jong, bei dem es darum geht, einen Kartendrachen Stück für Stück abzubauen. Das Spiel ist recht farbenfroh gehalten und Funktionen wie etwa "Zug zurück" erleichtern das Ganze ungemein, denn sonst kann es schon recht schnell mal passieren, daß man nicht mehr weiterkommt.



Earth 2500 dagagen ist es flottes Ballergame, bei dem man mit einem Raumschiff über die Planetenoberfläche düst und Panzer, Raketen, Treibstoffsilos usw. einäschert. Die Grafik hätte zwar etwas besser sein können, aber die recht hohe Geschwindigkeit und die heiße Action machen aus Earth 2500 ein Game, das man doch öfters mal in die Floppy legt!
Best. Nr. PD 324 7,- DM

So, und damit sind wir schon mal wieder am Ende der PD-Ecke angelangt. Ich hoffe, es war für jeden etwas dabei und verabschiede mich bis zum nächsten mal.

Aktuelle Produktinformationen

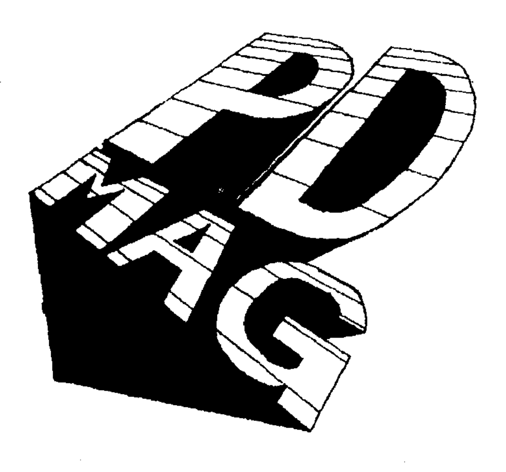
Unterhaltsam - Spannend - Aufregend



PD-MAG 3/96

PD-Mag, the show is going on!

Hallo Atari-Freunde! Wieder einmal ist ein neues PD-Mag fertig und ich kann Euch sagen, daß wir noch NIE, NIE, NIEMALS einen derart großen Textteil hatten wie in dieser Ausgabe! Dies liegt nicht nur daran, daß ich mal wieder kräftig auf die Tasten eingedroschen habe, nein, in der Hauptsache liegt es an der unheimlichen Aktivität der Leser, daß diese Ausgabe praktisch aus allen Nähten platzt! Man muß sich nur einmal die Leserbriefecke mit über 40 Bildschirmseiten Textlänge ansehen um festzustellen, daß ich wirklich nicht übertreibe!



Doch es gibt noch viel mehr, zum Beispiel neue Rubriken wie den Workshop, die Clubinfo-Ecke, in der ab sofort Clubs usw. sich und Ihre Aktivitäten vorstellen können, die neue Jaguar/Linx-Corner, die die Amigacorner ablöst und noch einiges mehr!

Aber auch die klassischen Rubriken wie etwa die Softwaretests, aber auch die Top-Ten und der Wettbewerb wurden nicht vergessen.

Doch was ist schon ein PD-Mag ohne die PD-Software??? Genau, das geht einfach nicht, deshalb habe ich für Euch wieder eine bunte Mischung aus allen Bereichen zusammengestellt.

CSM-EDITOR- Unser beliebter Texteditor!

Visikenkartenersteller: Ein Beitrag zur Anwender-Competition von Andreas Hofmann aus Wien. Mit diesem Programm ist das Herstellen von guten Visitenkarten ein Kinderspiel!

Musikchange: Mit diesem kleinen Programm, welches ebenfalls zur Anwender-Comp. eintraf könnt Ihr fertige Benji-Soundmonitormusiken umadressieren, um sie Eurer Software anzupassen!

Escape from Epsilon: Versuche aus den Höhlen von Epsilon zu entkommen. Ein nettes Labyrinthspiel!

Titan.Bas: Eines der Spiele aus der Games-Competition. Steuere Dein Raumschiff wie in "Caverns of Mars" durch die Höhlen!

Tic-Tac-Tö: Ein weiterer Klassiker in einer recht schnellen und grafisch gut gemachten Variante! Auch dieses Game traf im Rahmen der Games-Competition hier bei mir ein!

Nemo.Com: Ballerspaß unter Wasser!

Showdown: Eine wilde Ballerei im noch wilderen Westen! Duelliere Dich mit einem menschlichen oder mit einem der zahlreichen Computergegner! Das Spiel fällt besonders durch die stimmungsvolle Musik auf.

Und den Abschluß bildet eine brandneue Demo aus Polen! Die **"Drunken Tank Demo"** zeigt mal wieder eindrucksvoll, wozu unser kleiner Atari so alles fähig ist! Unter anderem gibt es flotte Pixelkugeln und Vektorgrafiken zu sehen während die brandneuen Sounds das Ohr erfreuen!

Tja, ich glaube man kann ohne Übertreibung sagen, daß diese PD-Mag Ausgabe mal wieder recht gut gelungen ist! Da sich diesmal viele Leser auch aktiv am Mag beteiligt haben ist das ganze erheblich lebhafter und noch etwas besser geworden als dies bisher der Fall war! Nun ist es an der Zeit, daß auch Ihr Euch davon überzeugt, also zögert nicht länger und bestellt noch heute Euer PD-MAG!! !!

Sascha Röber

Best. Nr. PDM 396 12,- DM



SYZYGY 3/96

Wie schnell geht doch die Zeit vorbei, kaum haben wir alle unsere Pappnasen wieder verstaut, können wir schon wieder ans Eiersuchen denken! Auch am SYZYGY geht die Zeit nicht spurlos vorbei, denn seit 3 Wochen habe ich Semsterferien und kann mich jetzt voll auf das SYZYGY konzentrieren, vorausgesetzt ich schaffe nächste Woche meine Führerscheinprüfung!

Was soll ich Euch zum neuen SYZYGY sagen? Erstmal wird es dieses Mal die Auflösung aller Wettbewerbe geben, bei denen dies noch aussteht! Zweitens gibt es natürlich auch die-

ses Mal wieder eine Flut an interessanten und manchmal auch weniger interessanten Texten. Wie immer gibt es wieder viele News direkt und noch ganz heiß aus dem Internet! Erfreulicherweise ist auch die Leserbeteiligung wieder etwas gestiegen, macht nur weiter so!

Ansonsten bietet Euch das neue SYZYGY die altbewährten Serien, wie z.B. die Internet Corner, die BASIC Kurse, eine genauere Vorstellung der Programme auf der XL CD-ROM, die Problemecke und (endlich) die Public Domain Ecke! Natürlich will ich auch die neueren Serien, wie die Buchecke und die Jaguarcorner nicht vergessen!

Auch außerhalb des Computerbereichs gibt es wieder viele interessante Dinge zu lesen! Da wäre natürlich die Film-Corner, in der es um den brandneuen Film 'Toys Story' geht! In der Star Trek Corner erfahrt Ihr viele brandneue Infos aus der Trekkie-Szene! Das Ganze wird auch dieses Mal wieder von der Rätselecke und den Witzen abgerundet! Ansonsten gibt es noch ein paar andere Neuigkeiten, aber da müßt Ihr Euch überraschen lassen!

Mir bleibt nur noch Euch viel Spaß mit dem SYZYGY und dem ATARI -Magazin zu wünschen und möchte mich bei allen Abonennten für die Unterstützung bedanken und hoffe, daß Ihr uns auch in Zukunft treu bleibt!

Bis bald

Stefan (lausberg@studbox.uni-stuttgart.de)

Best.-Nr. AT 347 9,- DM

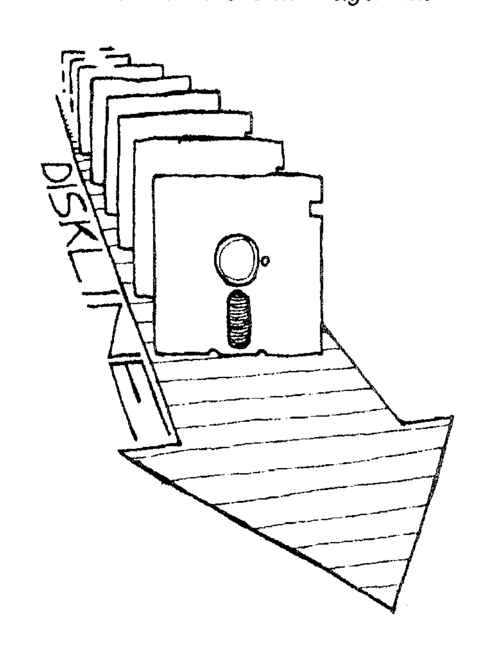
DISK-LINE 40

Hallo Software-Surfer! Mit der nunmehr 40. Ausgabe der DISK-LINE bringt sie Euch massig Programme, mit denen das Surfen wieder richtig Spaß macht: Für alle Neugierigen und Wissensdurstigen hält sich **DAS NEUE FRAGE-SPIEL** bereit, bei dem jeweils zu einer der insgesamt 50 neuen Fragen aus allen Bereichen aus 4 Antworten die eine oder auch mehrere richtige herausgesucht werden müssen, und am Ende wird die Erfolgsquote ausgegeben.

Etwas zum Denken verlangt auch das Spiel **CHINA-SKAT**, welches aber kein Kartenspiel ist, sondern auf einem Feld mit etwas Strategie gespielt werden muß.

Dagegen ist beim **KAEFIG VON GARUN** mehr die Geschicklichkeit gefragt, um durch die verschiedenen Räume zu kommen, und bei **ANTS IN YOUR PANTS** geht es ganz klar um Geschicklichkeit, denn hier muß man verhindern, daß wildgewordene Ameisen einem ungefragt ins Hosenbein krabbeln.

Natürlich hat die DISK-LINE auch Anwenderprogramme zu bieten, da wäre z.B. der **GR.0-LEUCHTBILD-SCHIRM**, mit dem man sowohl Schrift als auch Hintergrund von Graphics 0 mit Farbeffekten in jeder Zeile eindrucksvoller darstellen kann, und die Routine für die **BLOECKE IN 256 FARBEN** zeigt mal wieder, was der XL/XE für Farbtricks auf Lager hat.



Wer gern immer die Zeit im Auge haben und trotzdem den ganzen Bildschirm nutzen will, sollte mal die **INTERRUPT-UHRZEILE** einsetzen, denn die Uhr ist nicht nur ständig oben am Bildschirmrand zu sehen, sondern läßt sich auch leicht mit den Konsolentasten richtig einstellen.

Reiselustige werden sicher das Programm **DEVISENUMRECHNUNGEN** gut gebrauchen können, denn hier läßt sich errechnen, wieviel man von einer fremden Währung von seiner DM bekommt. Um das Programm aktuell zu halten, kann man die Kurse auch leicht mit dem Enter-Befehl dazuladen. Nicht genug damit, die **WATER TAP DEMO** bietet nicht nur schöne Grafik, sondern kann sogar mit den Konsolentasten und dem Joystick beeinflußt werden, und als besondere Glanzvorstellung ist der vierte Teil von **THE ALTMAYER PICTURE SHOW** (TAPS) in dieser Ausgabe enthalten!

Hiermit wird wieder eine bunte Mischung an Programmen präsentiert, die sowohl für Action auf der Tastatur, mit dem Joystick oder einfach für gute Unterhaltung sorgt, also nicht lange zögern, den Spaß darf man sich nicht entgehen lassen!!!

Achtung!!! Der Softwaremangel wird immer schlimmer! Durchforstet bitte nochmal Eure Disketten und schickt mal wieder etwas ein, jede auch noch so kleine Unterstützung ist hochwillkommen!!!!!!!!!!!!!

Best.-Nr. AT 348 10,- DM

Hier nun wieder vier neue Games aus Polen. Alle Spiele werden von Markus Römer vorgestellt.

ZUMBAJA

(c)1994 by PLUS & Krysal

Hier haben wir ein weiteres Spiel aus dem Hause der recht kleinen Firma PLUS aus Krakau.

Zumbaja präsentiert sich wie viele seiner Artgenossen auf einer NoName-Diskette, auf die der bunte Schriftzug "Gra Komputerowa" geklebt ist. Die Hülle ziert zusätzlich ein hübsches, mehrfarbiges Bild.

ATARI magazin - aktuelle Produkte

An eben diesem Bild kann man schon erahnen, was einen bei "Zumbaja" erwartet: Ein bärtiger Muskelprotz mit Fellumhang und großem Knochen in der Hand schaut einen ein wenig grimmig an.

Gut, laden wir das Spiel einfach 'mal. Nach nicht allzu langer Ladezeit (wieder mit dem furchtbaren ERROR-144-Kopierschutz) begrüßt uns das Titelbild. Hmmm, sieht nicht übel aus: Oben offenbar ein paar Elemente aus dem Spiel, darunter ein paar Infos, der Copyrightvermerk ist ein bissel wie ein Scroller aufgemacht. Dazu läuft eine nette Musik.

Drückt man jetzt FIRE, passiert erst einmal gar nichts, was mich am Anfang jedesmal verwirrt. Man muß nämlich einfach einen Augenblick lang warten, bis man ins Spiel kommt.

Jetzt sieht man einen Screen, wie man ihn von vielen Jump'n'Runs her kennt, mehrstöckig, mit ein paar Leitern. Allerdings habe ich beim ersten Versuch meine Spielfigur vermißt. Die bemerkt der unvorbereitete Spieler nämlich erst, wenn man den Joystick bewegt; sie steht unten links vor einer Mauer und ist einfarbig (glaube ich) und ziemlich grob gezeichnet - und vor der Mauer relativ schwer zu entdecken.

Na gut, dann versuchen wir mal unser Glück. Ich klettere eine Leiter hoch, marschiere auf eine Art Tor zu - und falle "aus allen Wolken", sprich aus dem Bildschirm, weil ich gegen eine seltsame Spezies von Pflanze (oder so) gerannt bin!

Ok, zweiter Versuch. Diesmal laufe ich an der Leiter vorbei und will eigentlich in den nächsten Screen - leider kommt mir urplötzlich ein Ball oder eine Kugel entgegengeflogen, die ich vergesse zu überspringen - und schon bin ich ein weiteres meiner ursprünglich zehn Leben los!

Beim dritten Versuch schaffe ich es, das Tor zu erreichen; dann schaltet der Bildschirm um und ich befinde mich in einem kurzen Gang, in dem mich eine leckere Mammutkeule (oder so) und noch andere Fressalien erwarten. Mich stören zwar ein paar Spinnen dabei, das Mangare zu ergattern, aber mit dem Verlust von nur ca. drei Leben habe ich sie bald. Und schon steigt die Anzeige "FOOD" an.

In weiteren Screens erwarten einen noch Adler, "Zauberer" (nehme ich an), es kommen immer wieder Bälle geflogen, man darf Abgründe überspringen, und und und. Einige dieser Hindernisse kann man mit einem Schlag mit der Keule aus dem Weg räumen (Zauberer und Adler, die Abgründe natürlich eher nicht...), bei manchen Sachen hilft nur ausweichen.



Über dem Screen sind übrigens noch ein paar Anzeigen untergebracht, und zwar "TIME", "FOOD" und "LIVES", und ich erspare mir hier die Erklärung, was das im Einzelnen bedeutet!

Während das Spiels läuft eine zweite Melodie, typisch polnisch, und zwar ein echter Ohrwurm. Nicht genial, aber schön.

Hat man seine zehn Löffel abgegeben (=> alle Leben verloren), ist das Spiel aus (ach...), und der Game-Over-Screen erscheint. Hier ist der Schriftzug "GAME OVER" zu lesen, aus zusammengesetzten Knochen, der sich flexibel auf dem Bildschirm schlängelt. Sieht wirklich gut aus, dazu läuft eine dritte, auch ganz nette Musik.

Und das war's auch schon. Das Spiel ist nicht übel, aber ganz überzeugen konnte es mich nicht. Das Spielprinzip hatten wir jetzt ja doch schon ein paar Mal, und im Gegensatz zu vielen anderen Polengames kann bei diesem in erster Linie die Grafik nicht überzeugen. Wie schon erwähnt ist die Spielfigur etwas verunglückt, und die Animation beim Springen bringt die Nackenhaare dazu, sich langsam aufzustellen. Die Spielidee ist zwar originell, aber nicht neu - Fred läßt grüßen. Andererseits ist die Musik wirklich gut.

Fazit: ZUMBAJA ist bei weitem kein Muß, aber es gibt schlechtere Spiele, die mehr kosten und höher in den Himmel gelobt werden.

Markus Römer

Best.-Nr. ATM 39 DM 24,90

Kasiarz

(c)1994 by Krysal & PLUS

Und hier haben wir das nächste Spiel der kleinen Firma PLUS aus Krakau. Die Aufmachung von "Kasiarz" ist gleich der bei Zumbaja, vom Cover grinst ein netter Herr mit Hut und Sonnenbrille, der dem Klischee des Spions ziemlich komplett entspricht. Im Hintergrund sieht man noch eine Bank.

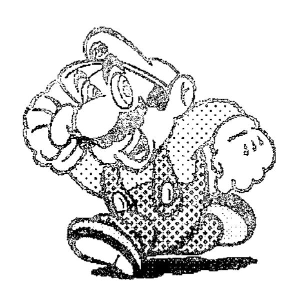
Lädt man das Spiel, erwartet einen zu Beginn gleich wieder der unsägliche ERROR-144-Kopierschutz, der aber nach kurzer Zeit fertig abgefragt ist. Dann darf man sich noch ein kurzes "Depacking-Geflimmer" genehmigen, und schon präsentiert sich das Spiel mit einem schönen Titelbild und netter Musik. Das Bild ist in mehreren Braun bzw. Bronzetönen gehalten, man sieht eine Bank, darüber sollen wohl stilisierte Krallen angedeutet sein. Doch, sieht ganz nett aus.

Drückt man "FIRE" gelangt man ins Spiel. Man sieht in der Mitte des Bildschirms die Szenerie: Graue Steinwände, grauer Bürgersteig und die Spielfigur, offenbar der Typ vom Cover, denn auch der kleine animierte Held trägt Mantel und Hut. Am unteren Rand des Screens ist eine

Leiste, die bisher aus mehreren leeren Quadraten besteht. Noch weiter unten läuft eine Uhr seltsamerweise ab 22:12:15...

Gleich zu Beginn leuchtet der Rahmen, der um das erste Quadrat gelegt ist, nervös auf, und neben dem kleinen Helden liegt eine kleine Unregelmäßigkeit auf dem Boden. Hmmmm, mal probieren... Also mit der Spielfigur auf die Stelle marschiert und mit dem Joystick die irrsten Verrenkungen gemacht - und siehe da, plötzlich steht irgendwas auf polnisch zwischen dem Bild und den Quadraten, und im ersten Quadrat erscheint ein Stein.

Jetzt erst einmal ein paar Anmerkungen zur Steuerung: Also, normalerweise kann man mit links-rechts durch die Gegend marschieren, bewegt man den Stick nach oben, springt der kleine Mann. Steht man allerdings an einer bestimmten Stelle (da, wo's was gibt), kann man einen eventuell vorhandenen Gegenstand aufnehmen bzw. den Gegenstand, der gerade aktiv ist (Rahmen ums Quadrat) benutzen. Bewegt man den Joystick nach unten (das gilt generell), kann man in der unteren Leiste einen Gegenstand auswählen, bewegt man dann den Stick nach oben, hat man ihn und kann weitergehen.



Gut, mit diesem Wissen kann man sich dann auf den Weg machen. Rechts ist eine Mauer, also laufen wir 'mal nach links. Aha, der Bildschirm wird umgeblendet und der Weg geht weiter, die Gegend sieht genauso aus wie vorher, aber jetzt scheint da ein Fenster in der Wand zu sein. Also ans Fenster gedackelt und so lange versucht, bis man den Stein ins Fenster geworfen hat. Tolle Idee - aber nicht ideal! Denn sofort heulen Sirenen los und man sieht ein vergitteretes Fenster in Großaufnahme. So eine Pleite!!!

Also, inzwischen ist mir klar geworden, daß meine Aufgabe darin besteht, die Bank auszurauben. Im weiteren Verlauf finde ich auch noch das passende, um die Fenster geräuschlos aufzubekommen (Diamant-Glasschneider), finde Schlüssel und bekomme auch andere Szenerien zu Gesicht als die ständig graue Straße bei Nacht.

Bei Kasiarz handelt es sich daher offenbar um ein Aktion-Adventure, wie es sie zwar schon öfter gab, aber eben nicht wie Sand am Meer. Es schlägt etwas in die Sparte wie "SOS Saturn", möchte ich behaupten. Und wenn der anfängliche Schein nicht trügt, dürfte das Game auch ziemlich komplex sein.

Grafik und Sound sind durchweg nicht genial, aber gut. Gerade das Titelbild, der kleine Held und die Straße sieht nicht übel aus, später im Inneren der Bank ist es etwas weniger edel, aber immer noch in Ordnung. Die Musik ist nicht der Reißer, aber (wie fast immer bei Spielen aus Polen) trotzdem gut.

Fazit: Wieder ein Beweis, daß nicht nur die großen Firmen gute Sachen auf den Markt werfen. "Kasiarz" hat sicher nicht das Zeug zum Hit, dafür ist der kleine Held nämlich etwas zu langsam, was das Spiel etwas in die Länge zieht, aber es macht trotzdem Spaß.

Best.-Nr. ATM 40 DM 24,90

Droga Wojownika

(c) 1992 by ASF

Zu diesem Spiel hatte ich vor geraumer Zeit schon eine Demo gesehen, jetzt liegt auch das Spiel in meiner Floppy und ist bei PPP erhältlich. Droga Wojownika - wer weiß schon, was der Name bedeutet?

Auf dem Cover sieht man einige muskelbepackte Typen, einige tot, andere eher unlebendig, wieder andere beim Versuch, einen Freund zu bergen - ein Grund mehr gleich zum Spiel selbst überzugehen.

Nach dem Laden werden einige Infos eingeblendet, die mir weniger als Nichts sagen, weil Polnisch. Danach kommt ein Demospiel, und hier kann man sehen, was das Spiel auszeichnet: GRAFIK!!!

Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Mit einem ungeheuren Muskelprotz mit Schwert muß man durch verschiedene Räume marschieren und Typen erledigen, die teilweise noch mehr Muckis haben. Aber auch Typen, die "Orks" nicht unähnlich sehen (was, bitte, ist eigentlich ein Ork?), stehen auf der Liste derer, die erledigt werden sollen. Dabei kommt es ganz einfach darauf an, welcher der beiden Energiebalken zuerst auf Null steht.

Und so rennt man durch die Gegend, murkst Gegner ab und sammelt Münzen auf - moment, habe ich gerade gesagt "rennt"? Oehem, Faux pas, mitnichten, das ganze geht eher langsam ab, weil sowohl die eigene Figur als auch die Gegner ihre liebe Mühe haben, ihre bärenstarken Körper durch die Gegend zu bewegen.

Apropos - wer glaubt, daß so ein Gegner tot ist, wenn er tot ist, der irrt: Er sinkt zwar als Skelett zu Boden, wenn man aber nochmal daran vorbei will, steht das Skelett wieder auf und bedroht einen offenbar mit Magie. Aber wenn man den Kniff 'raus hat, weiß man, wie man Skelette vermöbelt.

Außerdem gibt es noch Teleporter, mit denen man sich in verschiedenen Ebenen herumbeamen kann (Logisch, da das Spiel ja anscheinend im Mittelalter stattfindet...).

Hat man den Löffel respektive das letzte Stück des Energiebalkens abgegeben, blendet das Bild um: Man sieht seinen Helden, der in einem

Aktuelles im AM

Raum steht. Gleich darauf erscheint der König, der etwas ungehalten auf die Niederlage reagiert: Er schickt einem der Größten Gegner auf einen los, der die eigene Spielfigur versemmelt, ohne, daß man sich wehren kann. Danach sieht man leider nur noch sein eigenes Grab...

Allein die Grafik macht Droga Wojownika schon zu einer an sich lohnenden Investition. So große, mehrfarbige Spielfiguren habe ich auf dem XL noch nicht erlebt. Für die Größe ist die Geschwindigkeit sogar noch akzeptabel. Soundmäßig tut sich nichts bis wenig, lediglich beim Kampf gibt es ein paar FX.

Bleibt der Spielspaß. Ja, wo bleibt er denn? Hmmm, das Spiel siedelt sich in der Mitte an - einerseits fesselt es nicht gerade an den Computer, andererseits will man die tolle Grafik immer mal wieder sehen.

Fazit: Es hängt davon ab, zu welchem Preis das Spiel verkauft wird. Zumindest schlägt es eine ganze Reihe an Grafikdemos.
Best.-Nr. ATM 41 DM 24,90

Lowca

(c)1993 by Krysal

Bei Lowca handelt es sich wieder einmal um ein Spiel von den drei Codern Maciej Stefanski, Tomasz Palka und Tomasz Liebich (so wie Wloczykij, Smus, Technus, Dark Abyss...), und da darf man ja doch einiges erwarten. Überrascht hat mich übrigens, daß sie ihre Spiele bei verschiedenen Firmen vertreiben lassen, aber was soll's... Nun, was erwartet uns denn bei "Lowca", dem Spiel mit dem Flieger und den Raketen auf dem Cover?

Zuerst lädt der Rechner, allerdings netterweise nicht allzulang, danach erscheint der Titelscreen, der genauso aufgemacht ist, wie bei den anderen Spielen: Hellgraue Schrift auf schwarzem Grund (sieht immer noch edel aus), dazu eine Musik von Tomasz Liebich. Aber hier hatte der Meister wohl seinen schwarzen Tag - die Musik klingt stellenweise einfach anfängerhaft. Das Schlagzeug ist als solches beispielsweise kaum zu erkennen, und von seinen üblichen genialen Sound-FX ist nix übergeblieben. Schade!

Ein Druck auf FIRE katapultiert uns ins Spiel - und da kommt das Deja vu! "Lowca" erinnert ein wenig an Klassiker wie "Zybex" oder "Humanoid": Ein Raumschiff fliegt von links nach rechts, der Hintergrund scrollt in mehreren Ebenen mit. Die Grafik sieht dabei ganz gut aus, der Sound beschränkt sich auf Effekte, wenn man schießt.

Und so ist es nun die Aufgabe des Spielers, 99 Gegner in diesem Level abzuschießen, ohne zuviel Energie zu verlieren (die oben links in Form von Quadraten angezeigt wird). Allerdings wehren sich die Gegnerischen Raumschiffe nicht, ebenso kann man an allen Hindernissen und auch an den Gegnern vorbeifliegen, ohne daß man "zerschellt". Man bekommt eben nur irgendwann einen Energiepunkt abgezogen.

Hat man das erste - gelinde gesagt etwas müde Level hinter sich gebracht, geht es im zweiten weiter. Hier fliegt man vor einem Zwei-Wege-Stern-Scrollig, darf wieder 99 Gegner abschießen, die sich jetzt allerdings zur Wehr setzen. Die Langeweile aus dem ersten Level weicht einer munteren Ballerei. Die Gegner sehen hier jetzt teilweise richtig gut aus, der Sound wird lauter, eben weil mehr los ist.

Leider hat man nur allzuschnell die 99 Gegner abgeballert, so daß man in Level drei kommt - mit einer neuen Szenerie in einer Höhle. Auch diese Station ist edel gezeichnet, leider fehlt wieder die Gegenwehr.

Und eben diesen dritten Level habe ich bisher noch nicht geschafft, daher kann ich nicht sagen, ob das Spiel noch interessanter wird, oder ob es in diesem Auf und Ab von langer Langeweile und kurzer Kurzweil bleibt (schön gesagt, oder?). Daher mein Fazit:



Mit Lowca haben die drei Programmierer weiß Gott keine Meisterleistung abgeliefert. Eine etwas verkorkste Musik, teilweise extrem langgezogene Level, in denen fast nichts passiert und dünne Sounds können die gute Grafik und das zugegeben muntere zweite Level nicht aufwiegen. Leider kein großes Spiel.
Best.-Nr. ATM 42 DM 24,90

Oldie-Ecke

Satan

Och du lieber Himmel, mußtest Du denn ausgerechnet in diesem Nest Bürgermeister werden, wo es hier doch nur so von verfluchten Gräbern wimmelt? Wie dem auch sei, die Bevölkerung des Dorfes hat dich auf den verfluchten Friedhof geschickt, um dem Zombies kräftig in den (ZENSIERT) zu treten.

Mehr kannst Du am Anfang auch kaum machen, da Du keine Waffen hast. Zum Glück bist Du ein gesunder Mensch und kannst 10 Zombieattacken überleben. Ungefähr dies ist die Vorgeschichte von Satan. Dieses Textadventure ist eines der gruseligsten, die es für unseren kleinen Atari gibt. Auf dem Friedhof gibt es viel zu untersuchen und zu benutzen.

Auch eingefleischte Adventurespieler finden hier eine Herausforderung, denn überall können Zombies lauern, die einem kostbare Lebensenergie rauben. So erforscht man also immer die Gefahr im Nacken den Friedhof und beendet irgendwann den ganzen Spuck, oder auch nicht.

Satan ist recht liebevoll geschrieben worden. Die Ortsbeschreibungen sind sehr genau und bringen manchmal ein kleines Gruseln 'rüber. Der recht gute Parser bringt den Spielverlauf so richtig in Fluß und die Motivation stimmt auch. Vielleicht wäre ein wenig düstere Musik oder ein paar Sampels a` la Horror-Castle keine schlecht Idee gewesen, aber es geht auch ohne.

Fazit: Wer sich ein wenig Gruseln möchte, sollte sich hier einmal dem Satan stellen.

****

*	Ortsbeschreibungen	8	*
*	Story	7	*
*	Atmosphäre	9	*
*	Gesamt	8	*

****

Dieses Adventure findet Ihr zusammen mit Toledems Revenge auf der PD 52, die Ihr für 7,- DM bestellen könnt!

Sascha Röber

SYZYGY 2/96

Neue Infowelle gesichtet! Alle Neugierigen können jetzt mit dem neuen SYZYGY wieder auf die Jagd nach Lesens- und Wissenswertem aus den Bereichen Computer, Witze und Spaßiges und allgemeine Informationen gehen. Ein bischen unterhaltsame Software auf der zweiten Diskettenseite bringt wie immer ein bischen Abwechslung dazu, bei der man auch mal seinen Joystick in Schwung bringen kann.

Nach dem Booten gibt es leider erstmal nichts Neues zu sehen. Wie üblich wird das nicht vorhandene Titelbild durch einen kraftvoll blau leuchtenen Bildschirm repräsentiert, der in der linken oberen Ecke zur Abwechslung den Cursor stehen hat. Aber dann erscheint wieder die Meldung, daß das Inhaltsverzeichnis geladen wird, und ein paar Sekunden später sieht man es dann vor sich. Wenn man es jetzt mal bis zum Ende durchgeht, wird man erstaunt feststellen, daß sich auch auf der zweiten Seite noch Texte befinden. Kombiniere: Diesmal sind mehr Texte als sonst im SYZYGY untergekommen! Also dann gleich 'ran an den Speck und nachgeschaut.

Statt "Vorwort" hat Stefan diesmal den Titel "Helau und Alaaf" gewählt. Demnach muß er es wohl nun doch unverkennbar in der Faschingszeit geschrieben haben. Jedenfalls verkündet er darin zwei Neuheiten, erstens, daß das Erstellen dieser Ausgabe um einiges einfacher gewesen sei, da er die Texte mit dem PC geschrieben habe (zwar war da noch Konvertieren nötig, aber er konnte



seine Erstellweise insgesamt etwas vereinfachen) und zweitens, daß diese Ausgabe nun vollständig nur von ihm selber zusammengestellt wurde und deshalb einige Leser ihm mehr Texte als sonst zugeschickt haben.

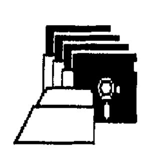
Man sieht also, daß sich auch beim SYZYGY noch einiges tun kann, manchmal ist es nur eine Frage der Zeit. Außerdem informiert er darüber, daß es in diesem SYZYGY neue Adressen für ATARI 8-Bit-Computer aus aller Welt gibt, über die Software-CD und anderes gesprochen wird und eine neue Witzeserie mit Blondinenwitzen gestartet wird.

Das hört sich nach viel Stoff an, und das ist es auch, wenn man sich mal die anderen Rubriken ansieht. Schon bei "Credits", also den Danksagungen, steht diesmal wesentlich mehr als sonst. Stefan dankt hier einer ganzen Reihe von Leuten, hauptsächlich denjenigen, die einen Leserbrief geschickt haben, und hofft, daß diese rege Beteiligung auch weiter anhalten wird.

Auch die "Hot News" haben einen anderen Titel bekommen, jetzt heißen sie "Neues aus der Szene", dies hört sich auch wesentlich konkreter an.

Hier gibt es zu lesen, daß wieder eine XL/XE-Messe in Hanau stattfindet, der ABBUC bald eine eigene Homepage im Internet bekommen und das Festplatteninterface, was schon in der letzten Ausgabe erwähnt worden war, in der Praxis ganz gut arbeiten soll. Einen genaueren Bericht darüber gebe es vielleicht bald im SYZYGY zu lesen. In den letzten Zeilen bittet Stefan noch, wer Neuigkeiten weiß, sollte es ihm doch bitte schreiben. Hier hat also jeder Leser wieder eine Möglichkeit, zum Nachrichtenlieferanten zu werden.

Im nächsten Text steht mehr zu der CD aus Holland, die mit Software für den XL/XE beschrieben wurde. Darauf befinden sich Konvertierprogramme für PC und ST, dann eine Menge Ausgaben verschiedener Diskettenmagazine, Bilder der ATARI XL/XE-Hardware und ein paar Baupläne dazu und schließlich PD-Software aus allen Bereichen, insgesamt 2000 Stück. Wer nun einen PC mit CD-ROM-Laufwerk besitzt und den Konvertieraufwand nicht scheut, kann sich die CD direkt beim ABBUC für 40 DM bestellen. Die Software ist allerdings so dermaßen umfangreich, daß man damit sowohl den PC als auch den XL eine längere Zeit beschäftigen kann.



Was nun kommt, ist auf den ersten Blick wieder eine Riesenlawine von Informationen, es handelt sich nämlich um die ATARI 8-Bit-FAQ Liste, wobei FAQ die Abkürzung für "Frequently Asked

ATARI - SYZYG 2/96

Questions", also "Häufige gestellte Fragen" heißt. Leider erklärt Stefan nicht ausreichend, was das überhaupt ist. Hier handelt es sich um eine Fragen- und Antwortensammlung zu allem, was die ATARI 8-Bit-Computer betreffen.

Diese Liste wurde von mehreren Leuten zusammengestellt und ist so umfangreich, daß nach dem Durchlesen des gesamten Inhalts keine Fragen mehr offen bleiben sollten. Stefan plant deshalb, immer nur einen kleinen Teil im SYZYGY zu veröffentlichen. Das kann man auch gut verstehen, wenn man sich erstmal den ersten Text, der nur das Inhaltsverzeichnis der FAQ ist, vor Augen führt.

Im folgenden kann man dann schonmal einen Teil der Fragen und Antworten lesen, und anschließend den ersten Teil der Liste mit Adressen der Softwareverkäufer, -entwickler, Verlage und Reparaturfirmen (da hier erstmal die Erklärungen stehen mußten, findet man hier nur die Adresse vom ABBUC).

Herrscht bei den eben genannten Texten noch Informationsfülle, sehen die Basic-Kurs-Rubriken dagegen mager aus. Stefan schreibt hier, daß weder der Anfänger- noch der Profikurs auf Interesse zu stoßen scheint- und wenn das so bleibe, werde er die Rubrik wieder streichen. Dies könnte allerdings bei steigender Beteiligung der Leser bis zur nächsten Ausgabe geändert werden.

In der "Problem"-Rubrik wendet sich Stefan mal persönlich mit einem Problem an die Leser. Er fragt nach Möglichkeiten, Screenshots zu machen und sie zu konvertieren. Screenshots heißt, Abspeicherung des gesamten Bildschirminhalts zu einem bestimmten Zeitpunkt. Für den PC gibt es dafür spezielle Programme, die den Inhalt auch in verschiedenen Formaten abspeichern können, denn die Anzahl der Bildformate auf dem PC ist noch viel größer als beim XL/XE.

Wer nun die nächste Rubrik anwählt, wird eine Überraschung erleben, denn er erhält die Meldung "FLIP". Hat er dann die Diskette umgedreht, erscheint wieder "FLIP". Wie aber im ATARImagazin 2/96 nachzulesen ist, mußte der Text aus Platzgründen gestrichen werden und erscheint dann im nächsten Magazin. Allerdings scheint es nicht das einzige zu sein, was nicht vorhanden ist, denn drückt man HELP, erhält man auch zweimal die Aufforderung zum Seitenwenden, und wählt man im Menü die vorletzte Zeile an, in der das Copyright steht, ist es ebenso (natürlich gibt es hier eigentlich nichts anzuwählen, aber möglich ist es ja trotzdem). Demnach muß diesmal absoluter Platzmangel vorgeherrscht haben. Vielleicht kann Stefan dazu in der nächsten Ausgabe des SYZYGY etwas schreiben.

Weiter im Text. Ein Leser hat nun sein Vorhaben in die Tat umgesetzt und stellt ein Buch vor, das jedoch nicht von einem Verlag herausgegeben wurde, sondern von einem Computerclub und deswegen nur noch auf dem Gebrauchtmarkt zu haben ist. Darin stehen Grundlagen und andere Erklärungen zum Programmieren, was allerdings ziemlich oberflächlich beschrieben ist; aber natürlich darf man hier keine allzu hohen Ansprüche stellen, da es ja ein Club herausgegeben hat und es somit keine Profi-, sondern eine Hobbyproduktion ist.

Stefan schreibt nun bei den Wettbewerben, daß er jetzt alle anderen Ausgaben von Power per Post angefordert habe und dann nachsehen werde, wer überhaupt noch Preise bekommt. Bis dahin sollen alle weiteren Wettbewerbe ruhen.

Einer weiteren Rubrik droht jetzt ebenfalls die Streichung, weil keine Spieletips eingesandt wurden, auch keine zu PD-Spielen. Dabei muß man natürlich auch bedenken, daß es unter den Lesern ein paar echte Spielefans geben müßte, die genug

Zeit und Geduld haben, sich mit den Spielen auseinanderzusetzen, und vielleicht spielen die meisten ja doch die Spiele, die schon längst mit Tips beschrieben wurden. Mehr dagegen findet man bei den Leserbriefen. Hier mußte die Textmenge sogar auf zwei Teile verteilt werden. Stefan beantwortet wieder Fragen und Anregungen aller Art und bedankt sich für die Einsendungen.

Anschließend wird die Software auf der zweiten Seite vorgestellt. Dabei handelt es sich um eine Othello-Version (also ein Brettspiel), allerdings heißt es hier "Killer 'thello", was schon darauf hindeutet, daß man hier eine Schlacht zu schlagen hat. Das ganze ist zwar geräuschlos, aber dafür grafisch ganz gut aufgemacht. Für Strategiefans ist dieses Spiel also sehr gut geeignet.

Der Text darunter beinhaltet die Kleinanzeigen. Geboten wird wieder allerhand an Software auf Modul, Kassette und Diskette, Hardware und Literatur, leider aber nur von einer einzigen Person, nämlich von Stefan selber. Aber vielleicht haben ja noch einige Leser mehr in der nächsten Ausgabe irgendetwas anzubieten.

In den folgenden drei Texten dreht sich wieder alles um das Internet, genauer gesagt auch um das World-Wide-Web, was ja ein Teil des Internet ist. Aber ganz von vorn: Stefan stellt zuerst seine Erfahrungen mit seiner Homepage, den momentanen Stand der Dinge und wie es in Zukunft weitergehen soll, vor.

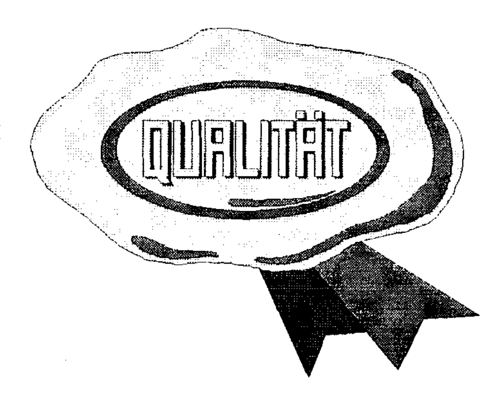
Ein weiterer Text stellt eine andere Homepage vor, die sich mit dem ATARI XL/XE beschäftigt. Wer es noch nicht kennt: Eine Homepage ist eine Seite, die man mit einem speziellen Betrachterprogramm ansehen kann. Darauf können sich Texte verschiedener Größen, Bilder, Knöpfe, Tabellen und Querverweise auf andere Homepages befinden, die man mit der Maus anklicken und so steuern kann.

Die "Internet Corner" beinhaltet diesmal das IRC. Was ist das IRC? Nun, das ist die Abkürzung für "Internet Relay Chat" und stellt einen Onlinedienst da, über den man sich per

SYZYGY 2/96

Tastatur unterhalten oder Daten austauschen kann. Stefan vergleicht es mit einem großen Marktplatz, bei dem man sich in jeder Ecke über etwas anderes unterhalten kann, und dieser Vergleich trifft es auch ganz gut, nur daß sich dieser Marktplatz über die ganze Welt erstreckt und es bis zu 3000 solcher "Ecken" geben kann. Beschrieben werden die Möglichkeiten, welche Kommunikationsweisen es im IRC gibt und wo meistens auch ein paar ATARI-Fans zu finden sind.

Eine neue Rubrik kann man sich danach ansehen: Die Jaguar-Corner. Ein Leser schreibt hier etwas über ein Jaguar-Spiel. Hier finden also diejenigen ATARI-Fans, die die neuste Spielekonsole von ATARI besitzen, immer Informationen und Beschreibungen für ein bestimmtes Spiel, von denen es ja inzwischen eine ganze Menge gibt.



Die weiteren Rubriken sind wieder bekannt: Im Film-Corner wird der neuste Film eines berühmten Agenten vorgestellt, der Wodka immer "geschüttelt, nicht gerührt" trinken will. Na, wer ist das? Richtig - James Bond.

Bei der Musik-Corner dreht sich alles um die neue CD von Rüdiger Hoffmann, dem bekannten Komiker, der so unbeschreiblich gut harmlos ein Chaos beschreiben kann, und die Rätselecke verkündet nur, daß es erstmal keine weiteren Rätsel geben wird, den Grund kann man bei den Wettbewerben nachlesen.

Nun gibt es mehr heiteres: Die Witze-Ecke präsentiert Witze, die einen zwar nicht vom Hocker hauen, aber trotzdem amüsant sind, und dann folgt ein Special über Blondinenwitze. Darüber kann man natürlich geteilter Meinung sein, ob das so witzig ist, aber wer's vertragen kann, der kommt hier voll auf seine Kosten.

Zum Schluß gibt es noch den Block mit den Softwaretests. Auf den Prüfstand kommen das Grafikadventure TAAM, das Hüpf- und Rennspiel WLOCZYKIJ aus Polen und in der Oldie-Ecke der Klassiker RIVER RAID, welcher schon für so manchen Joystickbruch gesorgt haben soll.

Der letzte Text ist dann, wie sonst auch, die Vorschau auf die nächste Ausgabe. Hier steht, daß Stefan erstmal nicht zuviel versprechen will (sehr weise), aber immerhin schreibt er, daß er bald "nur 2 Monate" (wahrlich eine Untertreibung, ich hatte gerade mal 3 Wochen) Semesterferien hat und sich dann auch mal um das neue Menüprogramm kümmern kann. Außerdem hofft er, daß es auch bei der folgenden Ausgabe so eine rege Resonanz seitens der Leser gibt.

Weiterhin kündet er an, demnächst einen Fragebogen einzubauen, den man ausfüllen und an ihn schicken kann, damit er ungefähr weiß, was noch von Interesse ist und was nicht, und dann wünscht er allen noch schöne närrische Tage.

Fazit: Diese SYZYGY-Ausgabe ist endlich mal wieder eine, in der man richtig schmökern kann. Die Texte sind informativ und abwechslungsreich, und auch der Humor kommt nicht zu kurz. Wer gern im Internet herumsurft, bekommt hier auch jede Menge Hinweise. Kurz gesagt, bei dieser Fülle von Informationen aus allen Bereichen lohnt sich das Lesen auf jeden Fall.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. ATM 345 DM 9,-

PD-MAG 2/96

ATARI magazin-PD-MAG

Software-Taucher, alle mal herhören! Sascha Röber war wiedermal in den unendlichen Tiefen des riesigen PD-Softwareozeans unterwegs und hat dabei einige "dicke Fische" an Land gezogen! Damit erwartet alle PD-Hungrigen erneut ein ganzer Dampfer voll neuer Informationen und Programmen aus verschiedensten Bereichen. Mit diesem PD-Mag feiert Sascha auch ein kleines Jubiläum, denn es ist nun das 3. Jahr, seitdem dieses Diskettenmagazin besteht! Und in der Zeit hat es nichts von seiner Vielfalt eingebüßt, wie man sich auf den beiden beidseitig bespielten Diskettenseiten wieder überzeugen kann.

Hat man die Diskette gebootet und den Ladevorgang hinter sich, darf man wie gewohnt wählen, ob man das Intro oder gleich das Menüprogramm laden will. Entscheidet man sich für das Intro, präsentiert es sich eine Weile später mit der fliegenden Untertasse, den vorbeifliegenden Sternen und dem Scroller in der Mitte samt Musik. Wem das bekannt vorkommt, der irrt sich nicht: Ein ähnliches Intro hat Sascha schonmal gezeigt. Ein Geburtstagsjubiläumsintro ist es damit nicht direkt, aber immerhin weist Sascha im Scrolltext in der Mitte auf das Jubiläum hin.

Mit START geht es dann wieder zur Auswahl zurück, und hier geschieht nun etwas ganz Unerwartetes, denn man braucht nun nicht nochmal auszuwählen, sondern es wird automatisch gleich das Menüprogramm geladen. Man kann sich also nach dem Intro bequem zurücklehnen und der Dinge harren, die da kommen werden.

Im Vorwort, welches ja immer kurz vor dem Menüprogramm auftaucht, schreibt Sascha nochmal kurz etwas über den PD-Mag-Geburtstag und kündigt an, viel Abwechslungsreiches bieten zu können, was diesmal der hohen Leserbeteiligung zu verdanken ist. Dann wünscht er allen noch viel Spaß bei dieser Ausgabe. Der Font des Vorwortes ist übrigens schon gleich der selbstdefinierte, also ist das Erscheinungsbild schon hier eine kleine Abwechslung.

Nach einigen weiteren Umdrehungen der Diskette befindet man sich im bewährten PD-Mag-Menüprogramm. In der obersten Zeile ist wieder zu lesen, daß ein Micropainter-Bild vorhanden ist, also dann gleich mal nachgeschaut, was für eins sich so nebenbei im Speicher befindet.

Diesmal zeigt es eine Person, von der man Gesicht und Schultern sieht und die offenbar weiblich ist, leider sind nur die Farben etwas schlecht gewählt, deshalb bleibt es wohl der Fantasie des Künstlers überlassen, was er damit ausdrücken wollte.



Genug der Grafik und weiter im Text. Nachrichtenhungrige werden sich wohl sicher gleich wieder auf die Neuigkeitenrubrik stürzen. Hier hat Sascha einiges zusammengesammelt. So schreibt er, daß bei KE-Soft wieder neue Oldie-Exemplare erhältlich sind, der AMC eine neue Hardwarebastelei namens Stereo-Phaser herausgebracht hat, mit dem man Mono-Tonquellen einen Stereo-Klang ermöglichen kann, dann gibt es da noch neue Spiele aus Polen beim TOP-Magazin und außerdem verabschiedet sich Markus Rösner (Powersoft) aus der XL/XE-Szene.

Sascha sagt hier, er wisse nichts genaueres darüber, aber er nehme an, daß Stefan Lausberg, mittlerweile der Alleinherausgeber des SYZYGYs, die Vertriebsreche erhalte (ich hielt das zuerst auch für sehr wahrscheinlich). Wie mittlerweile aber bekannt geworden ist, hat Markus die Vertriebsreche an Kay Hallies übertragen, der den ATARImagazin-Lesern sicherlich noch durch den ATARI-Basic-Kurs bekannt sein wird.

Was wartet denn nun in der Rubrik "Intern" auf die Leser? Da wäre neben dem üblichen Impressum ein neuer Teil des Assemblerkurses von Heiko Bornhost, welcher sich diesmal ausführlich mit der Programmierung der Display-List befaßt, die für den Grafikstufenaufbau des XL/XE verantwortlich ist. Außerdem gibt es noch etwas über die Auflösung des Games-Programmierwettbewerb zu lesen und welche Wettbewerbe jetzt laufen bzw. noch geplant sind.

Auch die Hardware wird nicht vergessen, ist jedoch nicht, wie man das vermuten könnte, eine Hardwaresache aus dem Hause AMC, sondern die 10er Tastatur CX-85 von ATARI. Mit dieser kann man ähnlich wie beim PC-Ziffernblock die Zahlen leicht erreichen und eintippen, was sich besonders bei längeren DATA-Zeilen in Basic bezahlt macht. Mit entsprechender Programmierung kann man diese sogar in seine eigenen Programme einbauen.

Natürlich kommen die Leser im Forum wieder zum Wort, denn dort sind insgesamt 5 Leserbriefe angekommen. Sascha hat auch die zwei von Lesern verfaßten Softwaretests sehr begrüßt. In einem weiteren Teil des Special geht es diesmal um die Qualität von billigen Disketten und den Markenherstellern, und schließlich kann man sich bei den Kleinanzeigen noch umsehen, was

Wichtig:

Verlängerungstermin

14. Mai ´96

sich auf dem XL/XE-Privatmarkt tut. Hier trommelt Sascha aber nochmal für mehr Beteiligung, weil die Rubrik immer noch nicht genug von den Lesern genutzt wird.

Eine der größten Rubriken sind die Softwaretests und hier legt Sascha auch wieder voll los. So hat er sich DRACONUS angesehen, ein klassisches Plattform oder Hüpfrennspiel, dann werden in einem anderen Text die Funktionen des COMPY-SHOP-Editors erklärt, die Oldieecke befaßt sich mit RESCUE ON FRACTALUS, einem Weltall-Actionspiel mit Flügen durch felsige Schluchten, als Anwenderprogramm wurde Carillon Painter, ein Malprogramm mit ansteuerbaren Icons, in der Praxis geprüft, außerdem noch DIG DUG, ein Grab- und Findspiel aus klassischen Zeiten und in der Democorner ist die OUT OF TIME Demo an der Reihe.

Dazu kann man sich noch die Top-Ten ansehen, und auch hier hat sich einiges getan, da sich erfreulicherweise Dank der regen Einsendungen neue Plätze ergeben haben. Die Spieltips, alle von Sascha, sowohl allgemein als auch für Freezerbesitzer, sind auch wieder dabei.

Bleibt als letzte, aber natürlich nicht minder interessante Rubrik, noch "Outside", wo man sich im Buchtip über einen weiteren Roman aus der Battletech-Reihe (man merkt, daß Sascha ein Fan dieser Serie ist!), in der Amiga-Corner über Fears (ein Labyrinthspiel) und im Filmtip über den neusten Pilotfilm zur STAR TREK-Reihe Voyager informieren kann. Also auch hier wieder viel Text zum Lesen! Nachdem man sich so den Lesehunger gestillt hat, wartet wie immer ein Berg Software darauf, im Computer in Action zu kommen.

Neben dem sich immer mit auf der Diskette befindlichen CSM-Editor gibt es das UNDELETE-Utility, welches schon gelöschte, aber noch nicht überschriebene Dateien wieder entlöschen und damit zurückholen kann, ein Spiel namens STREICHE, wo man mit dem Pinsel bewaffnet ein Labyrinth anstreichen und dabei Verfolgern ausweichen muß, ein weiteres Spiel namens DROID, wo es im Weltall mal wieder wüst zugeht und es nur noch heißt: "Schnell reagieren, rennen und auf alles schießen, was sich bewegt", außerdem ein schon in vielen Formen erschienenes Knobelspiel, in dem man den Minenräumer spielen muß und das sich MINE-SWEEPER nennt.

Weiter gibt es etwas für den Denksport mit PROCHESS, einem Schachspiel, und die Demos NONAZIS, CRAZYDINO (die Demo mit dem sich bewegenden Saurier) und die TECH-TECH-INTRO, eine Intro der holländischen HTT-Gruppe mit vorbeifliegenden Sternen und sich schlangenförmig bewegenden Player-Scrollern und auf der zweiten Diskette das Spiel NAVAL BATTLE, eine dem Spiel "Schiffe versenken" nachgeahmte Version mit sehr guten Grafiken und Geräusch-Effekten, wobei man entweder gegen einen Gegner oder den Computer spielen kann (beides wird nicht leicht!) und den CIA-DEMOMAKER.

Sascha schreibt hier zwar, man könne ihn auch zur Auflockerung für seine Disketten-Briefe benutzen, aber das ist höchstens als Beigabe möglich, da es keine Möglichkeit gibt, die laufende Demo zu verlassen und evtl. den Brief hinterher zu laden. Trotzdem können gerade Anfänger damit schon eine kleine, interessante Demo auf die Beine stellen.

Fazit: Das PD-Mag bleibt auch im 3. Jahr seines Erscheines das, was es in den Jahren zuvor war: Ein Diskettenmagazin, wo Informationen und Unterhaltung gleichermaßen zum Zuge kommen, jeder, ob nun PD-Fan oder nicht, immer etwas Neues lernen oder erfahren kann.

Egal ob für ein Ansehen mal so zwischendurch oder lange Computerabende, das PD-Mag ist auf jeden Fall etwas, das für Softwarefreunde und XL/XE-Fans ein ausgiebiges und ausfürliches Medium darstellt und praktisch für jeden Geschmack etwas auf Lager hat!

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM 296 DM 12,-

2	3	12	7	9	3	12	7	4	19	23	3		
3	1	7	3	2	8	2	10	7		3 E	12 I	4 S	
13	12		5	3		10	1	10	18	12	8		
3	7	17	10	4		8	3	2		18	11	22	
8	3	12	4	4	3		8		11	3	2	3	
6		4		3	2	4	7	3	2		18	1	
11	9	3	2		16	20		4	7	10	8	18	
13	3	8	12	3						8	3	20	
3	12	7	3	2				4	9	10	8	8	
8	1		22	7				10	10	1		13	
	20	15	3	2				15	2	11	23		
	8		8	10				2	10	13	3		
3	13	11		13	10	2		10	18		9	8	
2		9	10		2		14	8	3	12	9	3	

1	2	3 E	4 S	5
6	7	8	9	10
11	12 I	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

Große RAUS-RAUS-RAUS-AKTION

Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!

Wichtig: Hier handelt es sich um die absoluten Wahnsinnspreise. Auslieferung erfolgt nur solange Vorrat reicht.

ACHTUNG: Die Auslieferung erfolgt nach Bestelleingang.

Neu in der Liste

Adax	ATM 23	DM 19,00
Robotron: 2084	ATM 28	DM 19,00
Pole Position	ATM 36	DM 9.00
Blinky Scary School	ATM 14	DM 19,00
Zybex	ATM 21	DM 19,00
Final Legacy	ATM 1	DM 15,00
Lode Runner	ATM 22	DM 19,00

Raus - Raus - Raus

Numtris	AT 226	DM 5,00
Speed Fox	AT 252	DM 12,00
Boing II	AT 253	DM 9,90
Hart Hat Mack	AT 255	DM 12,00
Deluxe Invaders	AT 256	DM 9,90
Despatch Raider	AT 267	DM 15,00
Galaxi Barkonid	AT 166	DM 12,00
Atomics	AT 101	DM 9,90
Galaxian	ATM 2	DM 12,00
Ballblazer	ATM 3	DM 12,00
Hardball	ATM 4	DM 12,00
Rescue on Fractalus	ATM 5	DM 12,00

Polen Games

Captain Gather	PL 1	DM 14,00
Darkness Hour	PL 2	DM 14,00
Hydraulik/Snowball	PL 3	DM 14,00
Miecze Valdgira 1	PL 4	DM 14,00
Miecze Valdgira 2	PL 5	DM 14,00
Robbo	PL 6	DM 14,00
Vicky	PL 7	DM 14,00
Lasermania/Robbo Con.	PL 8	DM 12,00
The Convicts	PL 9	DM 14,00
Kult	PL 11	DM 14,00
Loriens Tomb	PL 12	DM 14,00
Magic Krysztalu	PL 13	DM 14,00
Smus	PL 15	DM 14,00
Syn Boga Wiatru	PL 24	DM 17,00

Power per Post - PF 1640

75006 Bretten -Tel. 07252/3058

Achtung:

Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!! Power per Post

Bestellen Sie gleich, nur so können Sie sicher sein, alle Ihre gewünschten Artikel zu erhalten!!!

Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und

Sie machen ein Super-Schnäppchen!

ATARI magazin - Verlängerung - Termin 14. Mai ´96

Lieber Atari-Freund,

wie jedes halbe Jahr steht uns wieder eine Verlängerung bevor. Als erstes gleich der wichtige Termin für Ihre Verlängerung - 14. Mai '96 !!!

Termin 14. Mai ´96

Wie wichtig, gerade in der Mitte des Jahres, Ihre Unterstützung für das ATARI magazin, PD-MAG und Syzygy ist, habe ich schon oft erwähnt.

Aber wenn ich mich wiederhole, möchte ich noch einmal darauf hinweisen, daß alle User bis zu diesem Termin Ihre Abonnements verlängern müssen, damit wir auch für das nächste Halbjahr aktiv sein können.

Bereits 13 Jahre sind wir nun im Atari-Bereich tätig, und vielleicht kommen ja mit Ihrer Unterstützung noch einige dazu. Wir würden uns darüber freuen.

Komplettangebot

Nur das Komplettpaket kann die bisherige Erscheinungsweise des ATARI magazins in Zukunft gewährleisten.

Auch habe ich schon des öfteren angesprochen, daß das Komplettangebot, bestehend aus ATARI magazin, PD-MAG und Syzygy, die einzige Chance für unsere Zukunft ist.

Ich hoffe, daß meine Bitte bei Ihnen ankommt, und Sie sich für das zukunftsichere Komplettangebot entscheiden.

Eine einzige Änderung gibt es bei der Mitgliedschaft für 99,- DM. Anstelle der PD's können Sie sich jetzt noch ein Programm aus unserer speziellen Liste aussuchen. Dies hat zwei Gründe:

1) Die PD's sind im Laufe der Zeit immer günstiger geworden, so daß Sie mit einem zusätzlichen Programm besser dran sind.

2) Es erleichtert uns die Arbeit, da wir nicht soviele Disketten kopieren und verschicken müssen.

Ja, das wäre es eigentlich schon wieder. Ich erwarte Ihre Verlängerung bis zum 14. Mai und verbleibe

mit freundlichen Grüßen Euer

Werner Rätz

So nun wollen wir Ihnen aber wieder 3 Programme vorstellen, die wir wieder extra zur Verlängerung in unser Liste für die Treueprogramme aufgenommen haben.

TECNO NINJA

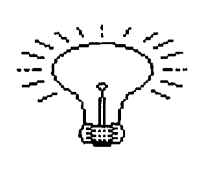
Ein unterhaltsames und zugleich spannendes Action-Adventure von KE-Soft. Sie übernehmen die Rolle des Tecno Ninja Garagon, der seinen Planeten Trivator retten muß. Dazu muß er den Stein der tausend Augen auf der Planetenoberfläche von Sarcendor finden. Dieser ist an zehn verschiedenen Orten verteilt, also keine leichte Mission für unseren Helden. Er bekommt es mit Alien zu tun, und auch andere Gefahren lauern überall auf seinem Weg. Er sollte sich auf jedenfall seine Umgebung genau ansehen, denn oftmals sind hinter undurchdringlich aussehenden Mauersteinen geheime Gänge oder sogar Gegenstände versteckt. Auch die Monster können nützlich sein, denn manche tragen Gegenstände, die sie freigeben, wenn sie besiegt werden. Ein sehr gutes Spiel, in dem auch Diamanten, Zaubertränke, Herzen und ein VAGINATOR-Schild eine wichtige Rolle spielen.



ANTQUEST

(c) 1991 KE-Soft

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Quiz, an dem bis zu vier Mitspieler teilnehmen können. Es besteht aus fünf Hauptrunden, fünf Zwischenspielen und einer Endrunde. In den Hauptrunden müssen die Spieler jeweils fünf Fragen aus einem Wissensgebiet (abhängig von der Runde) beantworten. In den Zwischenrunden muß jeder Spieler ein kleines Geschicklichkeitsspiel (5 Varianten sind vorhanden) bewältigen. In der Endrunde werden jedem Spieler wieder fünf Fragen aus gemischten Wissensgebieten gestellt. Gerade diese Mischung aus Wissen und Geschlicklichkeit machen Antquest zu einem unterhaltsamen und abwechslungsreichen Spiel, das Sie sich nicht entgehen lassen sollten.



DONALD

Auch unser drittes Game kommt von KE-Soft. Sicherlich kennen Sie die süße kleine Ente aus Entenhausen. Donald muß in 5 Leveln mit je 10 Screens alle Eier einsammeln und dabei trotz der großen Gefahren überleben. Donald muß an den verschiedensten Orten der Welt seine Tapferkeit unter Beweis stellen. Es warten auf ihn der Urwald des Amazonas, Transsilvanien, afrikanische Minen, der Himalaja und sogar der Mond birgt so manche Gefahr für unseren kleinen Helden. Das Spiel ist eine Mischung aus Geschlicklichkeits-, Climp & Jump- und Denkspiel. Viele Situationen kann man nur durch Reaktion schaffen, andere nur durch Überlegung. Diese Mischung, gekoppelt mit den Adventure-Momenten bei den Geheimgängen, machen dieses Spiel zum Renner.



Dies sind also die 3 Programme, die Sie neu in der Liste für Ihre Verlängerung finden.

Also nicht vergessen bis zum

14. Mai ´96

Ihre Verlängerung einschicken!!!

Programmiersprachen Teil 14

In dieser Folge werden die erhätlichen Oberon-Systeme, Compiler plus Betriebssysteme, und Oberon-Compiler kurz aufgelistet. Nähere Informationen bzw. die Software erhält man, wenn man über einen Internet-Anschluß verfügt. Die WWW-Seite http://www.math.tau.ac.il/~laden/Ob-pkgs.html enthält Verweise auf die unten aufgeführten Listen. Ich selber habe bereits mit Oberon V4 und Oberon System 3 unter Windows gearbeitet. System 3 ist wegen der grafischen Benutzeroberfläche wesentlich komplexer. Die in beiden Versionen verfügbaren on-line Tutorien erleichtern den Einstieg erheblich, jedoch kommt man über kurz oder lang, falls man sich intensiv mit Oberon beschäftigen möchte, nicht um entsprechende Bücher herum.

Oberon-Systeme bzw. Compiler

An der ETH Zürich wurden mehrere Oberon-Systeme entwickelt, von denen Version 4 und das System 3 die momentanen Endpunkte zweier Entwicklungslinien darstellen. Version 4 ist auf den klassischen, professionellen Programmierer ausgerichtet und besitzt eine reine Textoberfläche, die aber um Grafiken erweitert werden kann. System 3 zeichnet sich durch eine portable grafische Benutzeroberfläche aus und beinhaltet Internet-Software, wie einen WWW-Browser etc. Die folgende Liste führt alle kostenlos erhältlichen Systeme auf. Sie sind alle übers Internet zu beziehen:

V4 Implementationen:

1. ETH SunOs V4
2. ETH Solaris-2 V4
3. ETH DECstation V4
4. ETH RS6000 V4
5. ETH HP700 V4
6. ETH IRIX V4
7. ETH Linux V4
8. ETH Windows V4
9. ETH MacII V4
10. O4A - The ETH Amiga V4
11. ETH Ceres V4 - lediglich Source-Code
12. Linz University Windows V4 Version - Unterschiede zu ETH Windows V4: Kleine Änderungen der Benutzeroberfläche, vollständiger Source-Code und viele Anwendungen und Utilities sind vorhanden.
13. PowerMac Oberon
14. AlphaAXP
15. OS/2 V4 Oberon - Shareware von Daniel Steiner
16. NextOberon - V4 für Intel/Motorola-68k NextStep OS

System-3 Implementation

1. ETH SunOs System-3
2. ETH Solaris-2/SPARC System-3
3. ETH MSDOS System-3
4. ETH Linux System-3
5. ETH MacII System-3
6. ETH PowerMac System-3
7. ETH Windows System-3
8. PC Native Oberon - Oberon, das kein DOS als Wirtbetriebssystem benötigt, im Moment nur als Beta-Version erhältlich.
9. PC Oberon - eine weitere Umsetzung von System-3 auf 386 PC's (Universität Antwerpen, Belgien)
10. Ofront basierende Version von System-3 for HP-UX/PA-RISC

Andere Systeme:

1. Oberon/F
2. Logic Magicians Oberon - DOS.

Oberon-Compiler Liste

1. Oberon/F - Ein kommerzieller Compiler inklusive einer integrierten Entwicklungsumgebung, sehr gut, von Oberon Microsystems Inc., für nichtkommerzielle Zwecke kann kostenlos eine Schulversion aus dem Netz gezogen werden!
2. pOt - freier, portabler Oberon-1 nach C Übersetzer inklusive Source-Code
3. O2C - freier , portabler Oberon-2 nach C Übersetzer
4. OOC - Das Ziel dieses Projektes ist ein freier, portabler, optimierender Compiler inklusive Bibliotheken, im Moment ist noch keine funktionsfähige Version erhältlich
5. Ofront - kommerzieller Oberon-2 nach C Übersetzer
6. Gardens Point Oberon (GPO) - kommerzieller Oberon-2-Compilers für Intel i386/i486 (under SVR4, Linux, DJGPP, Windows-NT and OS/2), Sun SPARC unter Solaris, MIPS R3000 unter Ultrix, und Digital's Alpha-AXP unter OSF/1.
7. POW - kommerzieller Oberon-2-Compiler/IDE/Bibliothek für MS-Windows, für private Anwender ist der Compiler kostenlos
8. Modulaware - Kommerzielle Oberon-2 Native-Code-Compiler:

A. A2O für DEC Alpha AXP/OpenVMS

B. H2O für VAX/OpenVMS

C. OM2 für MSDOS

D. OM2-XDS - Oberon-2 nach CÜbersetzer.

E. andere für: SCO-Unix/M680x0/SunOs/Solaris.

9. XDS - Kommerzielle Oberon-2 nach C Übersetzer, Native-Code-Compiler

XDS/NC - Oberon-2 und ISO Modula-2 Native-Code-Compiler für

MSDOS (32bit), Windows NT und Windows 95.

XDS/C - Oberon-2 nach C Übersetzer, Versionen für PC-MS-

DOS/Windows/OS2/Linux, SPARC-Solaris, HP9000-HPUX, Macintosh und andere Unix-Rechner sind erhältlich

10. Oberon 960 - Kommerzieller Oberon-2-Compiler für 80960-Prozessoren

11. MPW-Oberon-2 - Freier Oberon-2-Compiler für die Macintosh MPW-Umgebung

12. STJ-Oberon-2 - Shareware Atari-TOS (68030) Compiler

13. ST-Oberon - Freie Atari (68000) Version des OP2 Oberon-2-Compilers

14. Oberon-A - Freier Amiga Oberon-2-Compiler

15. Amiga Oberon - Kommerzieller Amiga Oberon-2-Compiler

16. Ulm's Oberon - freier Sun3 Oberon-1-Compiler

17. JACOB - freier Linux Oberon-2 -Compiler

18. COP2 - freier, eingeschränkter Oberon-1 nach C

19. OberonM v1.2 - freier MS-DOS Oberon-1-Compiler

Die oben angegebne WWW-Seite enthält Verweise auf alle aufgeführten Systeme und Compiler.

Rainer Hansen

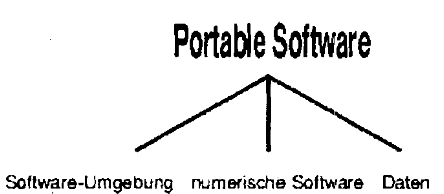


ATARI magazin - Programmierkurs

Leitfaden

Teil XVI

In der letzten Folge haben wir uns bereits mit portabler Software beschäftigt. Drei große Problemkreise wurden genannt, die Software-Umgebung, numerische Software und Daten. Die Probleme, welche bezüglich der Software-Umgebung auftreten können, haben wir angefangen zu erläutern (Probleme hinsichtlich verschiedener Computertypen). Damit Sie bei dem komplexen Thema Portable Software" nicht die Übersicht verlieren und immer genau wissen, was aktuell besprochen wird, werde ich in dieser und den kommenden Folgen ein Baumdiagramm zur Verdeutlichung verwenden:



1. Computer
2. Betriebssystem
3. Geräte und Dateien
4. Programmiersprachen
5. Verbreitung portabler Software

An der oben stehenden Grafik kann man also erkennen, daß in dieser Folge der Problemkreis Betriebssystem behandelt wird. Innerhalb dieses Problemkreises wird zwischen 4 Problemfelder unterschieden:

a) Benutzeroberfläche

b) Ressourcenverwaltung

c) verschiedene Systemserviceleistungen

d) Ausnahmeverwaltung

a) Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche ist die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine. Zwei Hauptformen lassen sich unterscheiden - textbasierende und grafische Benutzeroberflächen. Das Betriebssystem unserer Ataris ist ein Beispiel für eine textbasierende Benutzeroberfläche, MS-DOS ein anderes. Das berühmte Programm S.A.M. ist eine grafische Benutzeroberfläche für unsere Rechner, andere sind MAC OS, RISC OS oder WINDOWS, die aber nicht für unsere Ataris verfügbar sind.

Die Benutzeroberfläche bereitet bei der portablen Programmierung die größten Probleme innerhalb der Problemfelder des Betriebssystems. Zum einen wegen den zwei Hauptformen - textbasierende oder grafische Oberfläche - und zum anderen wegen der unzähligen Systemvarianten innerhalb dieser Hauptformen.

Wegen der Vielzahl der Serviceleistungen die eine Oberfläche erbringen muß bzw. kann, vom sichern der aktuellen Cursorposition am Bildschirm bis zur Dateiverwaltung, ist die Analyse dieser Leistungen ein umfangreiches Vorhaben. Manche Benutzeroberflächen bieten sehr viele Serviceleistungen auf einem Gebiet an, hingegen bieten sie kaum Unterstützung in anderen Bereichen und umgekehrt.

Denken Sie doch einfach nur an die vielen unterschiedlichen DOS-Varianten für unsere Computer: DOS 1. 0, DOS 2.0, DOS 3.0, DOS 4.0, DOS XE, Bibo-DOS, SPARTA-DOS, SUPER-DOS usw. Programme alleine für diese kleine Auswahl an DOS-Varianten kann unglaublich kompliziert werden, wenn man spezielle Systemleistungen verwenden muß. Um wieviel komplizierter wird es, wenn man außerdem die DOSe anderer Computer berücksichtigen wollte!

b) Ressourcenverwaltung

Die Ressourcenverwaltung ist eine der Hauptaufgaben eines Betriebssystems. Dazu gehören beispielsweise die Speicherverwaltung (trifft insbesondere auf Multitaskting-Betriebssysteme zu) oder die Diskettenverwal-

ATARI magazin - Leitfaden Teil XVI

tung. Probleme können beim Entwurf portabler Software nicht nur durch die Existenz unterschiedlicher Ressourcen entstehen, sondern auch durch die unterschiedlichen Verwendungsbeschränkungen von Seiten des Systems.

Anhand der Aufgaben, welche die Ressourcenverwaltung übernimmt, kann man Betriebssysteme in Gruppen einteilen. Das Atari-Betriebssystem ist ein Ein-Benutzer-System, das lediglich die Ausführung eines Programms zu einem Zeitpunkt erlaubt. Das Betriebssystem des STs ermöglicht einem Benutzer mehrere Programme quasi gleichzeitig zu benutzen, man nennt es daher ein Multitasking-System. Unix unterstützt nicht nur die parallele Benutzung mehrer Programme von einem Benutzer, es können sogar mehrere Benutzer mehrerer Programme laufen lassen (Multiuser).

Diese grobe Dreiteilung läßt sich in weitere Untergruppen splitten, was hier aber zu weit führen würde. Ihnen müßte klar geworden sein, daß auch hinsichtlich der Ressourcenverwaltung einige Probleme beim Entwurf portabler Programme auftauchen können.

c) Verschiedene Systemserviceleistungen

Zahlreiche Systemserviceleistungen können auf unterschiedlichen Systemen existieren. Das Hauptproblem daran ist, daß die Präsenz einer bestimmten Serviceleistung nie auf einem System vorausgesetzt werden kann.

Ein Beispiel für eine solche Serviceleistung wäre das Einschalten des Fine-Scrollings mittels POKE 622,255: GRAPHICS 0. Eine solche Funktion existiert auf zahlreichen "leistungsfähigeren" Computern beispielsweise nicht! Hier müßte der Programmierer eigene Ersatzroutinen schreiben, um diese Serviceleistung zu simulieren.

Ein Beispiel für eine Serviceleistung, die auf unseren Rechnern, abhängig vom DOS, sehr unterschiedliche Resultate liefert sind der Note- und der Point-Befehl. Während sie unter DOS 2.5 die Position des Zugriffszeigers innerhalb einer Datei in Sektoren und Bytes angeben bzw. festlegen, ist unter SPARTE-DOS diese Position als Entfernung in Bytes vom Dateianfang definiert und Note und Point liefern somit ganz andere Werte.

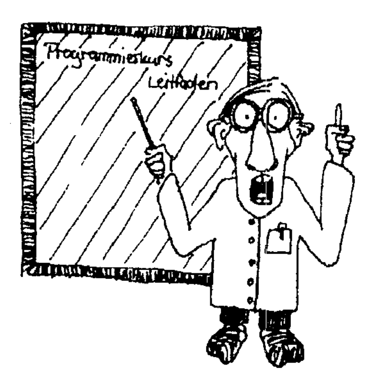
d) Ausnahmeverwaltung

Unter Ausnahmeverwaltung versteht man die Mechanismen, die aktiv werden, wenn eine unerwartete Situation eintrifft. Eine Ausnahme kann beispielsweise auftreten, wenn versucht wird durch null zu dividieren oder eine schreibgeschützte Diskette beschrieben werden soll. In der "ATARI-Sprache" werden Ausnahmen auch als Errors bezeichnet, die wohl jeder von uns kennen müßte.

Mögliche Lösungen und ihre Konsequenzen

Die Probleme, die ein Betriebssystem einem Programmierer auferlegen kann, sind so zahlreich, daß sie praktisch unlösbar durch ein allgemeines Modell sind. Für gewöhnlich kann man eine Reihe von Lösungen verwenden, deren Auswahl aber problemspezifisch ist.

Die zu portierende Software kann in ein Subsystem gekapselt werden, das über exakt definierte Schnittstellen mit dem Zielsystem kommunizieren kann. Somit können betriebssystem-



spezifische Dinge isoliert werden. Es kann aber passieren, daß das Subsystem auf vielerlei Arten nicht portabel ist. Zudem verlangt es eine Menge Erfahrung alle benötigten unportabeln Serviceleistungen zu erkennen und eine praktikable Lösung für diese zu finden.

Welche Methode auch immer gewählt wird, das beste ist die Vermeidung der Abhänigkeit von speziellen Ressourcen. Dies kann sehr kostspielig werden und die Verwendung ineffizienter, komplizierter Methoden zur Folge haben. Oft muß doppelte Arbeit geleistet werden, weil Routinen geschrieben werden müssen, die in ähnlicher Form bereits im Betriebssystem integriert sind. Hierbei ist das Kosten-/ Nutzenverhältnis zu beachten - nicht jede Software soll und muß portabel sein!

Die größten Anforderungen werden aber an das Betriebssystem des Rechners gestellt, der den portablen Code auf die Zielmaschine umsetzt, da die Umsetzung auf die jeweiligen Zielmaschinen äußerst komplizierte Programme benötigen kann.

Rainer Hansen

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon gebrauchen.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen.

Also nicht nur reden, wie der Mund links zeigt, sondern auch einmal schreiben.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann Euer Atari-Team.

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name ____________ Straße ____________

PLZ/ORT ____________

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 4/96 erscheint im Juni

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter:
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Kay Hallies
Florian Baumann
Markus Rösner
Frederik Holst
Lothar Reichardt
Daniel Pralle
Stefan Heim
Sascha Röber
Rainer Caspary
Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:
Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.



Großer Programmierwettbewerb

Mitmachen lohnt sich

Preise im Gesamtwert

von 400,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 75,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 25,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post
PF 1640
75006 Bretten